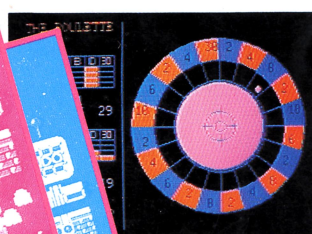
プログラムポシェット

Technopolis Mook
'85 NO.1

●定価¥330

手軽に打ちこめるプログラム満載誌





楽しさ飛び出す
わくわくプログラム
がいっぱい!

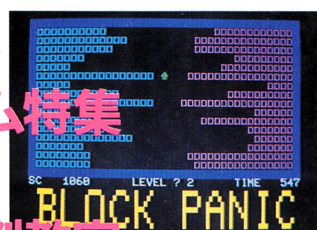
対応機種

PC-8001,mkII	4本
PC-8801,mkII	6本
PC-6001,mkII/6601	3本
FM-7/NEW7/77	6本
FM-8	3本
M5(Pro,Jr.)	2本
X1シリーズ	4本
MZ-700シリーズ	2本
MZ-2000/2200	2本
MSX	5本
JR-200	1本
MULTI 8	1本
PASOPIA 7	1本
PV-2000	1本
ファミリーコンピュータ/C1	1本
PB-100ファミリー	4本
PC-1500/1501	1本
PC-1251/1255	1本

打ちこみラクラク
すぐに遊べるおもしろ13本
1画面プログラム特集

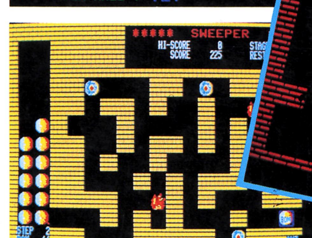
MSX ゲーム作成法入門
RUN RUN 添削教室

キミのマシンが
イキイキしちゃうプログラム・
バラエティー
新鮮ゲーム28連発

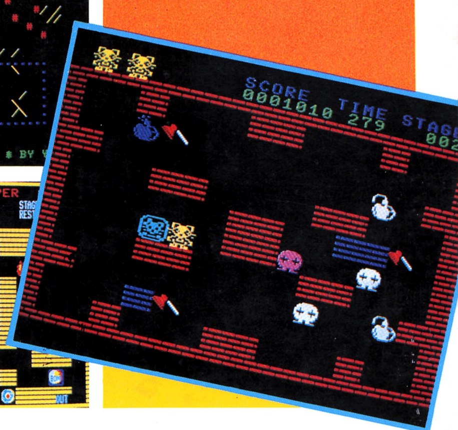








徳間書店



ROLE·VENTURE

X1/X1C X1turbo シリーズついに登場!!

アニメーション・スペクタクル「機動戦士ガンダム」が、今、話題のアドベンチャー・ゲームとして、新たな感動を呼び起こす。
ガンダム・シリーズを通して、君の感性は鋭くとぎすまされて行く。ニュータイプになれるか…。ガンダムの操縦席に座るのは君だ!

機動戦士 ガンダム GUNDAM
REAL TIME ROLE PLAYING ADVENTURE GAME

PART-I
ガンダム大地に立つ
2巻組/定価3,900円
X1/X1C X1turbo 発売中!!

★カセットテープ2巻組・カラー版マニュアル付(豪華ブック型パッケージ)

宇宙世紀0079、地球から最も遠い宇宙都市サイド3は、ジオン公国を名乗り地球連邦政府に対し、独立戦争を挑んできた。物語は、戦況の劣勢を挽回すべく地球連邦政府が秘密に開発した新型宇宙空母・ホワイトベースとモビルスーツ・ガンダムをめぐり、宇宙空間に繰り広げられる大攻防戦が中心となっている。

©創通エージェンシー・日本サンライズ



機動戦士ガンダム[2]
「翔べ!ガンダム」X-1/C
2巻組/定価3,900円　2月発売

ついにシャーの攻撃は開始された。連邦軍の劣勢を見て、ガンダムは出撃した。大気の中では摩擦熱のために4分間しかもたない。それを越えれば燃えつきてしまうのだ。ザクとの死闘はつづく。もうオーバータイムだ。ガンダムはホワイトベースへ帰艦できるか。がんばれアムロ!

※全国の有名書店・マイコンショップ等にてお買い求め下さ

〈企画・制作・発売元〉
ラポート株式会社
〒160 東京都新宿区新宿2-1-1 ラポートピアビル TEL:03(354)3951

プログラム ポシェット

ポシェットギャラリー

プログラムポシェット

'85 NO.1

ポシェットには
こんなにカラフルで楽しそうな
ゲームが
いっぱい載っています!

1 は1画面プログラム特集のゲームです。

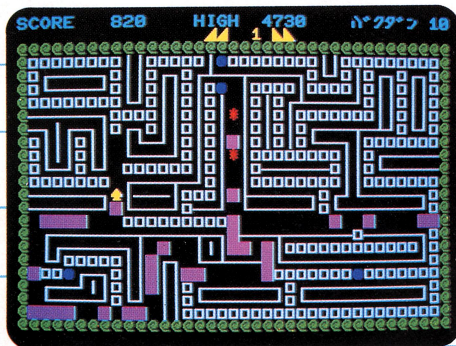
•PC-8001系

このゲームで
キミの性格がわかる!



7ならべ

▲ひとりで遊べる7ならべ。ちょっとネクラかもしれないけど、やっぱりトランプ遊びのナポナですね。



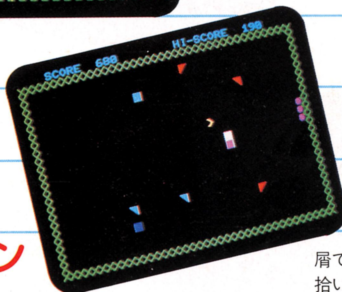
バクバクマン

▲タイトルが、もろにゲームの性格を表している。とにかく食え! バクバク食いまくれ!



1 NIGHT(ナイト)

▲恐怖の食人植物うごめく、入らずの森の夜。ブラックサファイアを求めて、キミはさまようのだ。



1 星屑(ほしくず)のステーション

◀ごらんください、満天の星屑。三角形がその星屑です。キミは宇宙の屑拾いの星となれ!

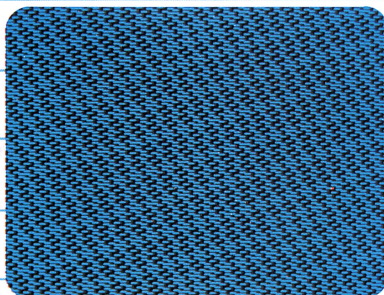
•PC-8801系



SWEEPER(スウィーパー)

▲コンピュータと爆弾を取りあって、最後の1個を取らせたほうが勝ち! パズル+本格リアルタイムゲーム。ボーナスステージがまたイカしてるウルトラスペシャル。

1 ミラクルCLS2



◀写真見ただけでは何のことかわからないね。これは、CLS2を楽しくしたオリジナルコマンドルーチンなのだ。

1 SHIFT(シフト) SHIFT(シフト) SHIFT(シフト)!

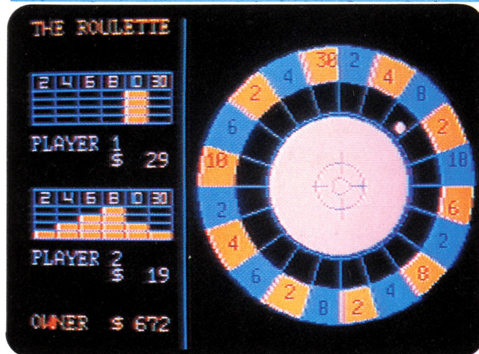
これが話題の1行プログラム!



▶88の動作をSHIFTキーで遅らせる。たった1行でできた超ミニサイズゲーム。

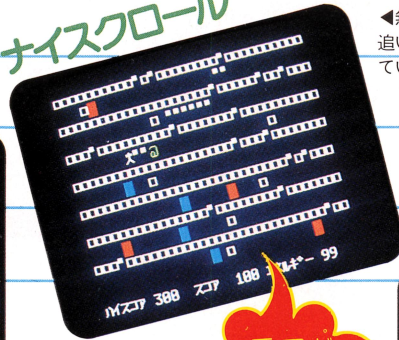
•PC-6001系

るーれっと



◀1人でも2人でも遊べる、ギャンブル派のキミに捧げるルーレット。キミはいくらかせげるか!?

ナイスクロール

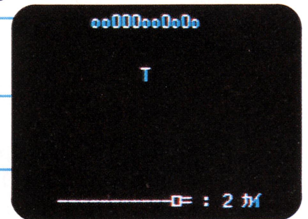


◀無表情なエイラーが、キミをジリジリ追いつめてくる。地下へ、地下へ、降りていくサスペンス・ゲーム。

どこまで降りても追っかけてくる！

1 コンセント

▼シンプル画面がどことなくユーモラス。落ちてくる画びょうをよけて、コンセントに突撃！



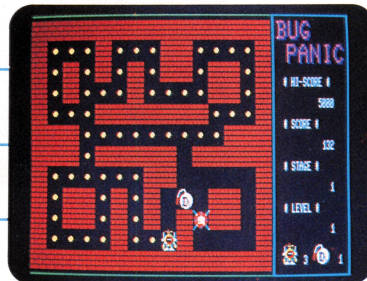
•FM-7系

ターゲット



▶部屋のなかでダーツゲームを楽しみたかったキミのために。FM-7のディスプレイに入りこんで、たっぷり楽しんでくれ。

BUG PANIC（バグ パニック）



◀大キライなバグが追いかけてくる！ おなじみパコがいどむ、リアルタイムの一筆描き。キャラクタ抜群のゲーム。

MAD SUN（マッド サン）

▼タイミングよくキーをたたけば太陽がどんどん消えていく。キミは全部消せるかな？



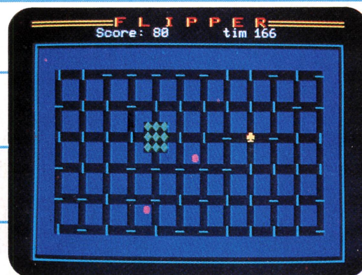


DIGSON FIELD（ディグソン フィールド）

ズガーン

◀戦場を走りまわって、ここ掘れワンワン。数字を順に掘り起こせ！

1 FLIPPER（フリッパー）



◀フラフラ飛びまわるボールを、小さなフリッパーの群で誘導しよう。運50％、技50％のなんだか不思議なフリッパーゲーム。

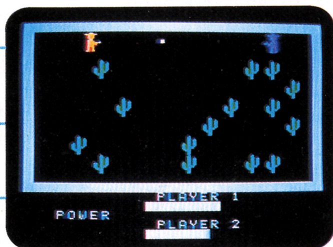
1 BLOCK PANIC（ブロック パニック）



▶左右から押しよせてくるブロックを、キーをたたいて追いかえせ。だんだんパニックに陥っていくブロックパニック。

•M5系

The 銃撃戦



▶雰囲気たっぷり！ ひさしぶりに宇宙から帰ってきたガンマン同士の戦い。2人用デスマッチ！

1 まる対さんかく

▶キャラクタは単純そのもの、まるVS.さんかく。だけど動きは本格的な、1画面スペースシューティング。



•X1系

ひとりで遊べるカンペキ・ポーカー



POKER FACE（ポーカーフェイス）

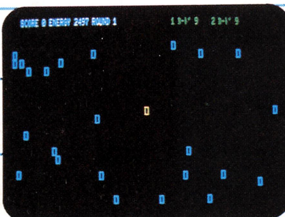
▲思わず、ラスベガス気分。ポーカーでいちばん楽しいかけひきが、コンピュータ相手に楽しめる４人ポーカー。

MOO GAME（ムーゲーム）

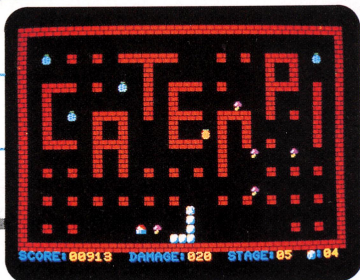


▲４桁の数をあててください。ウシが顔色やオス・メスでヒントをくれる、キャラのかわいいヒット＆ブロー。

1 パーフェクト神経衰弱



◀エネルギーが切れないうちに、全部のカードをめくりあてよう。１画面に詰めこんだ、神経衰弱ゲーム。



CATERPI（キャタピー）

◀パンプ作、楽しいイモムシゲーム。いろんな必殺技がいっぱい隠れてるから、長〜く楽しめる、短くっておトクなソフト。

•MZ-700系

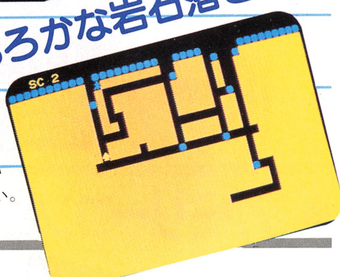


BOUNDER WALL（バウンダーウォール）

このおもしろさはやってみなけりゃわからない

◀必殺思考型アクションゲーム。ミサイルをはねかえらせてＵＦＯまで導こう。

1 おろかな岩石落とし



▶モグラとオケラの戦いとでも考えてください。地中の恐怖の戦い。

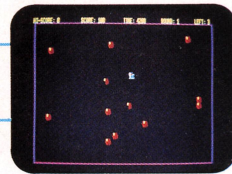
•MZ-2000系

SPACE GAIO（スペースガイオ）



▶両脇のエレベータ利用法がゲームの決め手。穴あけ、穴埋めを駆使して秘密書類を奪え！

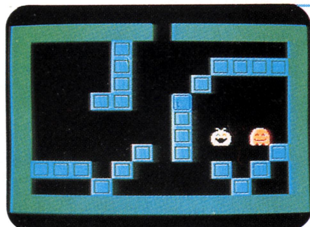
1 ROCK CRASH（ロッククラッシュ）



▶ＭＺ－２０００のカラーグラフィックスがきれい。１画面でまとめた岩つぶしゲーム。

•MSX

ICE BLOCK（アイスブロック）



▲RUNRUN添削教室のテーマ作品。添削後はキャラの楽しさを生かしたまま、思考型リアルタイムゲームに華麗に変身。YUKI♡も協力してくれた面パターンが手ごわい。

マチルダBABY（ベイビー）



▲画面作成、画面データＳＡＶＥのできる、親切プログラム。恋人マチルダを救いに出かけたミークンが大活躍！

ENDLESS WAR（エンドレスウォー）



◀果てしなき戦いの旅。前からだけでなく、後ろからも敵が攻めてくるぜ。

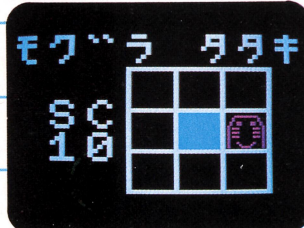
HOP JOKER（ホップジョーカー）

◀おもしろさ保証のYUKI♡作品。ずらっとならんだミニフリッパーのムズさが憎い！



YUKI♡最新作！

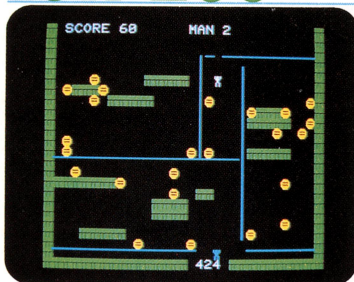
1 モグラタタキ



▶ＭＳＸのハードにあったミニ・モグラタタキ。モグラの色とセンターの色があったらたたいちゃだめ！

•JR-200

ROPE ROPE



◀ロープを縦横無尽にはりめぐらして金塊を取りつくせ。

•PASOPIA7

SLIDE 9

▶数字の列をスライドさせて、1～9まで並べ変えよう。じっくり楽しむパズルゲーム。



•MULTI 8

1 DOWN

▶気の遠くなるような、シンプル・キャラクタ。でも、このシミュレーション感覚がムズムズと楽しい。



•PV-2000 シーウォーズ



◀ユニーク！ のひと言。少しずつ姿を現す文字を判読して攻め寄る敵を撃ち落とす。PV-2000ひさびさのヒット作、なんちゃって。

パズル＋シューティングゲーム!!

•ファミリーコンピュータ系

PLAY BOY



◀M5の常連がファミコンに転身しての第1作目。宙を漂うマリオを安全地帯に着陸させよう。

PBゲームはここまで進化した！

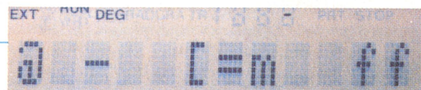
•PB-100系

BOXING



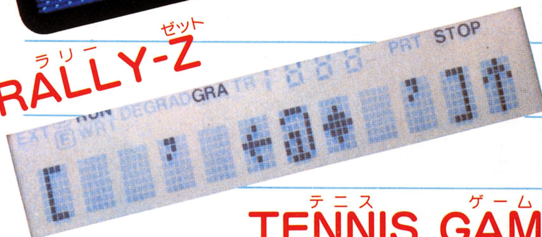
▲パンチが出る！ 汗が飛ぶ！ レフェリーが現れてカウントを取る！ PBゲームの枠を一歩広げた話題のアクションゲーム。

NAUSICAÄ



▲オームの子を守りながら、森へ逃げよう。ファンタジックなPBゲーム。

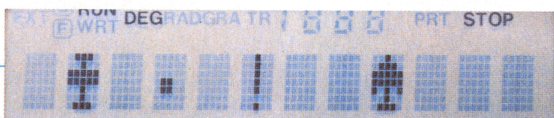
RALLY-Z



◀煙幕をはって敵の車を目くらまし。縦横に走りまわってスペシャルフラッグを探せ！

▼エースをねらえ！ ポケコンと戦う、テニスゲーム。

TENNIS GAME



•PC-1500系

ADD MID

▶堀川浩司のロールプレイング。伝説のパワーボール"アド"を求める戦士エマの物語。アドミッド城の竜と戦い、"アド"を奪い取れ！



•PC-1251系

THE ONE WAY STREET

▼カーブを曲がるテクニック、暗いトンネルのなかを進むスリル感、ムードたっぷり！



キミのマシンで動くプログラムが
指でたどればひと目でわかる

もくじ

プログラムポシェット'85 No.1

プログラムポシェット

対応機種 / プログラム	PC-8001	PC-8001mkII、SR	PC-8801	PC-8801mkII、SR	PC-6001	PC-6001mkII、SR	PC-6601、SR	FM-7	FM-NEW7	FM-77	FM-8	M5(Pro、Jr.)	X1シリーズ(注※)	MZ-700シリーズ	MZ-2000 要GRAM	MZ-2200	MSX	JR-200	PASOPIA7	MULTI8	PV-2000	ファミリーコンピュータ	C1	PBファミリー(注※※)	PC-1500+4KRAM	PC-1501	PC-1251	PC-1255	掲載ページ
■1画面プログラム特集																													6
星屑のステーション	●	●	●	●																									6
NIGHT		●																											7
ミラクルCLS2			●	●																									8
SHIFT SHIFT SHIFT!			●	●																									9
コンセント					●	●	●																						10
BLOCK PANIC								●	●	●	●																		11
FLIPPER								●	●	●																			12
まる対さんかく												●																	13
パーフェクト神経衰弱													●																14
おろかな岩石落とし														●															15
ROCK CRASH															●	●													16
モグラタタキ																	●												17
DOWN																				●									18
■RUNRUN添削教室																													19
ICE BLOCK																	●												19
■新鮮ゲーム28連発																													26
7ならべ	●	●	●	●																									26
バクバクマン	●	●	●	●																									27
SWEEPER			●	●																									28
るーれっと						●																							29
ナイスクロール					●	●	●																						30
ターゲット								●	●	●																			31
DIGSON FIELD								●	●	●	●																		32
BUG PANIC								●	●	●																			33
MAD SUN								●	●	●	●																		34
THE 銃撃戦												●																	35
POKER FACE													●																36
MOO GAME													●																37
CATERPI													●																38
BOUNDER WALL														●															39
SPACE GAIO															●	●													40
マチルダBABY																	●												41
ENDLESS WAR																	●												42
HOP JOKER																	●												43
ROPE ROPE																		●											44
SLIDE 9																			●										45
シーウォーズ																					●								46
PLAY BOY																						●	●						47
BOXING																								●					48
NAUSICAÄ																								●					49
RALLY-Z																								●					50
TENNIS GAME																								●					51
ADD MID																									●	●			52
ONE WAY STREET																											●	●	54

■新鮮ゲーム28連発 プログラムリスト集……55

■ログラムオシェット……96

今月のおてまみ／プレイバック・チェックポイント／今月のグラム／お便り&プログラム募集

■バックナンバーのお知らせ……100 ■アンケート……100

注※　X1turboのBASIC(SHARP Hu-BASIC CZ-8FB02)で、この本のX1のプログラムを入力し、走らせるときは次のようにしてください。

BASICを立ち上げると自動的に"Start up.Bas"が読みこまれますが、このときHELPキーを押しつづけていると、"NEWON"と表示されるのでリターンキーを押します。そして KMODE0:KLIST0:WIDTH 80,25:CONSOLE0,25 と打ちこむ。そうしてから、プログラムを打ちこんでいくこと。

注※※　PB-100／110+OR-1またはPB-200／300／400／410、FX-700P／710P／720P／802P

1画面プログラム特集

パッと打ちこんですぐ遊べる1画面プログラムを各機種とりそろえて13本。短かいけれどアイデアは濃縮されているから、移植したり改造したり、ワイドに楽しめるぞ。

夢があるようでないような、ロマンチック清掃ゲーム

星屑(ほしくず)のステーション

FOR PC-8001,mkII/8801,mkII N-BASIC

BY 山本 浩



ポシェット常連の変な公務員

ぼくがまだ幼稚園のころ、おばあちゃんに連れられて行った親戚の家で、甘納豆が出されました。それまで甘納豆を知らなかったぼくは、1つぶ食べたそのときから、甘納豆が大好きになりました。それから月日が流れ、今はマイコンも好きです。そして、習字は3級です。よろしく。

ドッキングに失敗したらボカァン!

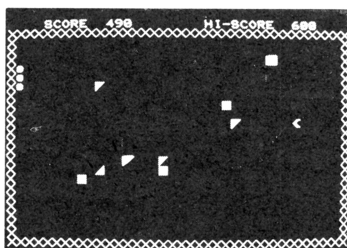
プログラムを打ちこむと、キミは突然宇宙清掃会社のアルバイトに変身。お仕事はかんたん、小型宇宙艇に乗って宇宙に散らばる星屑を拾いあつめるだけ! 夢のあるような、ないような、なんて、不思議な仕事なんだ。

④(アップ)と①(ダウン)のキーで、キミの宇宙艇("＞"または"＜")を操作します。また宇宙艇は自動的に推進しているのでキミは高度をあわせるだけでいい。小惑星(□)にはぶつからないように、三角形の星屑だけを拾っていこう。

画面の両端にきたら、宇宙ステーション(○)とドッキングして逆方向へ発進。ドッキングに失敗したらbomb(ボム)!

星屑は100点からだんだん点が減っていくので早めに拾うべし。

おっと、リプレイはCLRキーだ。



◀左上の●●●が宇宙ステーション。右端のくがキミの宇宙ゴミひろい船だ。

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z
20 S=0:M=0:PRINTCHR$(12)
30 T=0:X=2:Y=12:E=1:K=37:W=100:M=M+2
40 LINE(0,1)-(38,24),"×",4,B:FORA=1TO5
50 R=RND(1)*21+9:Q=RND(1)*20+3:IFPEEK(&HF302+Q*120+R+R)>32THEN50
60 LOCATER,Q:COLORRMOD7+1:C=QMOD4+228:PRINTCHR$(C):NEXT
70 LOCATE4,0:COLOR5:PRINTUSING"SCORE ####";S
80 LOCATE22,0:PRINTUSING"HI-SCORE ####";H
90 L=RND(1)*18+3:LINE(K,L)-(K,L+2),"●",3
100 FORA=1TO34:I=INP(0):F=(I=253)*(Y<23)-(I=239)*(Y>2)
110 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+E:Y=Y+F
120 P=PEEK(&HF302+Y*120+X+X):IFP>32THENGOSUB160
130 LOCATEX,Y:COLOR6:PRINTCHR$(61+E):NEXT
140 P=PEEK(&HF302+Y*120+X+X+E+E):IFP<33THEN210
150 LINE(K,L)-(K,L+3)," ":K=38-K:E=-E:W=W-10:GOTO90
160 IFP=135THEN210
170 BEEP1:T=T+1:S=S+W:BEEP0:IFT=5THEN190
180 LOCATE10,0:COLOR5:PRINTUSING"####";S:RETURN
190 PRINTCHR$(12):FORA=1TOM:R=RND(1)*23+8:Q=RND(1)*20+3
200 LOCATER,Q:COLORRND(1)*7+1:PRINT"■":NEXT:GOTO30
210 FORA=1TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT
220 LOCATE11,11:COLOR7:PRINT"G A M E   O V E R":IFS>HTHENH=S
230 LOCATE10,14:PRINT"P U S H [CLR] K E Y":WAIT8,1,255:GOTO20
```

1画面プログラム特集 1

■変数リスト

X,Y……自機の座標
E,F……自機の移動の際の増分
L,K……宇宙ステーションの座標
R,Q……星屑と小惑星の座標
C……星屑のキャラクタ
W……スコアの増分(星屑の得点)
M……小惑星の数
T……拾った星屑の数
H……ハイスコア
S……スコア

■プログラムの説明

10〜30	初期設定
40〜80	画面作成
90	宇宙ステーション表示
100	キー入力
110〜130	自機の移動
140〜150	ドッキング、自機方向転換
160	小惑星にあたったか
170〜180	得点処理、面クリアか
190〜200	小惑星表示
210〜230	ゲームオーバー

■チェックポイント

このゲームでは自機が枠にあたっても、失敗にならないんだけど、そうしたい人は100行のF=(I……のあとの、2つめと4つめのカッコの中をそれぞれ(Y<24)、(Y>1)にかえて、160行をIF P=135 OR P=240 THEN210にしてちょーだい。

(クー)

ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉いきなりの新コーナーです。ここでは、言葉を使っていろんなおもしろさをみんなで追求していきたいな。投稿待ってるよ!(詳しくはログラムオショットを見てね)まず、第1回は手本(?)を見せちゃうね。

入らずの森へブラックサファイア求めてビクビク探険

NIGHT（ナイト）

FOR PC-8001mkII
N80-BASIC
BY プーさん

1画面プログラム特集 2

```
0 REM 1ｶﾞﾒﾝ GAME No1 "NIGHT"
1 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:H=500:S=0:M=20:N=5:T2=20
2 CMDVIEW(8,16)-(319,199):X=37:Y=3:F=0:CMDCLS3
3 CMDSCREEN2,,0:CMDLINE(8,16)-(319,199),3,BF
4 LINE(0,1)-(38,1),"~",2:LINE(0,2)-(38,24),"♣",0,B:COLOR7
5 LOCATE1,0:PRINT "HIGH ";H;SPC(3);"TIME";SPC(7);"SCORE";S
6 FORI=1TOM:LOCATERND(1)*37+1,RND(1)*21+3:COLOR0:PRINT"♣";:NEXT
7 FORI=1TON:LOCATERND(1)*37+1,RND(1)*21+3:COLOR6:PRINT"♠";:NEXT
8 LOCATERND(1)*37+1,RND(1)*21+3:COLOR0:PRINT"◆";:BEEP
9 FORT=1TO200:LOCATE19,0:PRINTUSING"###";T:I=INP(0)
10 LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=X+(I=253)-(I=247):Y=Y+(I=223)-(I=251)
11 P=PEEK(&HF302+X*2+Y*120):IFP=235THEN16
12 IFP=232THENF=1:T1=T+T2ELSEIFP=234THEN20
13 COLOR5:LOCATEX,Y:PRINT"¥";:IFF=0THEN15ELSECMDSCREEN,,7:CMDSCREEN,,0
14 IFT=T1THEN F=0
15 NEXTT
16 FORI=0TO7:CMDSCREEN,,IMOD4:WIDTH40:BEEP1:FORJ=0TO30:NEXTJ:BEEP0:NEXTI
17 LOCATE15,13:COLOR7:PRINT"GAME OVER":IFH<STHENH=S
18 COLOR2:LOCATE 11,15:PRINT "HIT [RETURN] KEY"
19 IFINKEY$=CHR$(13)THENS=0:M=20:T2=20:GOTO2ELSE19
20 FORI=1TO40:BEEP1:FORJ=1TOI+25:NEXTJ:BEEP0:NEXTI
21 M=M*1.4:N=N*.96:S=S+200-T:T2=T2*.95:LOCATE30,0:PRINTS;:GOTO2
```

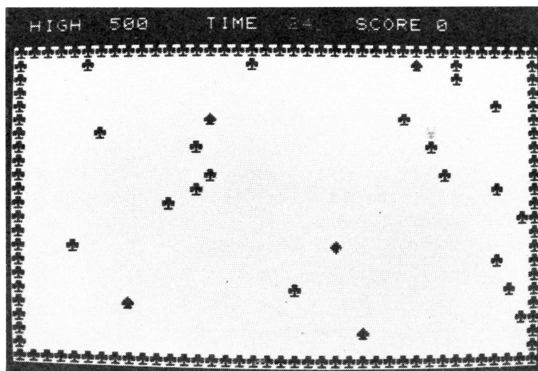
■変数リスト
X,Y……¥の座標
M……♣の数
N……♠の数
T……タイム
H……ハイスコア
S……スコア
F……♠を取ったときにたつフラグ
T1,T2……画面を反転させるときに使用
I……INP用
P……V-RAM PEEK用

■プログラムの説明

20～30	初期設定
40～90	画面作成
100	タイム表示
110～160	¥の移動と判断
170～200	ゲームオーバー処理
210～220	面クリア処理

▼¥と♤しか見えない暗闇。♤を取ると一瞬、昼のように……。げげっ下に♣がいる！





❂瞬間記憶術の訓練になりそう！

そりゃまあ、1画面ですからね、画面はシンプルなのが多いですよ。でも、このシンプルさが、かえって豊かなイメージをふくらませてくれるというファンも多いんよ。

『NIGHT（ナイト）』は、作者の設定がなくてもいろんなイメージのふくらむアイデアゲームだ。

キミが動かすのは〝¥〟。1325キーで、暗黒へと進んでいく。光って見える〝♤〟は、発光弾。これを取ると一瞬、あたりが明るくなるのだ（写真参照）。

よく見ると、暗黒のなかに2種類のキャラクタが隠れている。たくさんの〝♣〟とたったひとつの〝◆〟。♣は食人植物で、こいつにあたると予想どおり食われて死ぬ。そう思うと、この暗闇の恐しさがわかってくるだろう。そして、◆は高価なブラックサファイア。これを取るのがキミの目的だ。

発光弾を取ったときに一瞬見えるこの画面を頭に焼きつけて、食人植物をよけながらブラックサファイヤを目指せ。

封筒に感動した14歳のプーさん



もうパコちゃんの封筒（テクポリ専用の封筒）を目にしたときは、体から熱いものがこみあげてくるような感動を受けました。そして、思わずニタッとほほえんでしまいました。初めて送ったのが載るなんて……。話は変わるけど、Mr.PCほしいよー！　でも私はPC-8001mkIIを愛してる。



ポシェット裏面場　<ゆみちゃんトマト>逆さ言葉／その1「たけやぶやけた」（竹やぶ焼けた）これはみんなもよく知ってるよね。上から読んでも下から読んでも同じになるっていう言葉。これはむかしからあるものだけど、次でゆみの新作を発表しま～す。

ただ見てるだけでも楽しいサンプルプログラム付き!

ミラクルCLS2

FOR PC-8801,mkII
N88-BASIC
BY ドラゴン

■メモリマップ

E580〜E58B	POLLのジャンプ先設定
E58C〜E5B2	メインルーチン
E5B3〜E5C5	乱数を作りAレジスタに入れる
E5C6〜E5DC	画面の消し方を決める
E5DD〜E5F6	画面を消す
E5F7〜E5F8	乱数作成用ワークエリア



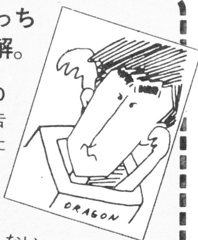

```
10 CLEAR ,&HE57F
20 FOR I=0 TO 7:READ D$:SUM=0:FOR J=0 TO 15
30 D=VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):SUM=SUM+D
40 POKE &HE580+I*16+J,D:NEXT:READ D$
50 IF SUM<>VAL("&H"+D$) THEN PRINT "Error in";100+I*10:STOP
60 NEXT:DEF USR=&HE580:A=USR(0)
100 DATA 3EC3218CE532A7EE22A8EEC9E5F3DB70,9FE
110 DATA F53EE5D3703A1FF00F479F32E480CB08,802
120 DATA 9F32E880CB089F32EC80CDC680F1D370,990
130 DATA FBE1C92AF7805D5419191181001922F7,6ED
140 DATA 80ED5F8485C9CDB38047CDB3804FC5CD,9C6
150 DATA B38047CDB380F6014FE11100407CF6C0,824
160 DATA 67D35C3600D35D3600D35E3600D35F09,5D4
170 DATA 1B7AB3C2DD80C9000000000000000000,430
```

1画面プログラム特集 3

サンプルプログラム

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
20 CLEAR ,&HE57F
30 C=INT(RND(1)*8):IF C=D OR C=8 THEN 30
40 D=C:COLOR ,C,INT(RND(1)*8):POLL:GOTO 30
```

先に答えを言っちゃう。全部正解。



本当は、ここにDRAGONの衝撃の告白が載るはずだったんだけど、あれっきり編集室に姿を見せないのです。

DRAGONを知らない多くの読者のためにクイズ。DRAGONは、①顔はドラゴンそっくり　②男　③大学1年生　④英語に弱い　⑤いつのまにか消える性質がある　のうちどれでしょう。

うーむ、さすがDRAGONはしぶい!

これはゲームのプログラムではありません。いわゆる、オリジナルコマンドが使えるようになるプログラムなのだ。画面フレームの上にあるプログラムを打ちこんでRUNさせれば、自動的にマシン語を書きこんで、あとはプログラムをNEWしても〝POLL〞というオリジナルコマンドが使える。しかも、ちゃんとチェックサム内蔵。データに打ちこみミスがあれば、RUNさせたときにピピッと反応して、そのミスのある行番号を教えてくれるのだ(ただし、BASIC部分の打ちこみミスは関知しない)。

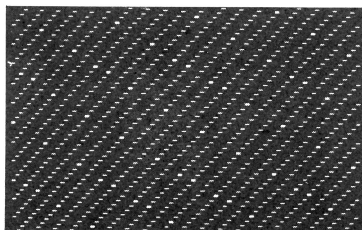
このPOLLというコマンドは、要するにCLS　2と同じ働きをするのだけど、なんと8000通りのパターンで消してくれるので、〝ミラクル〞という名前をつけたってわけ。

サンプルプログラムもぜひ試して!

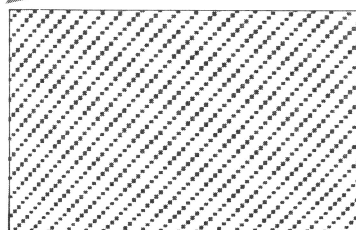
POLLは、キミのC.G.やゲームの画面クリアに使っても楽しいし、サンプルプログラムのようにデモにしてもおもしろいぞ。

このサンプルプログラムは、色とパターンを次々に変えて画面をクリアしつづけるというもの。ちょうど万華鏡のような感じで、見ているだけでもあきないのだよ。

▼ミラクルCLSの無数のパターンのうち1つをコマ落とし。左から右へ、サーッとCLSします。ホントはもっとたくさんのパターンをならべたいんだけど、ま、あとは実物を見てね。







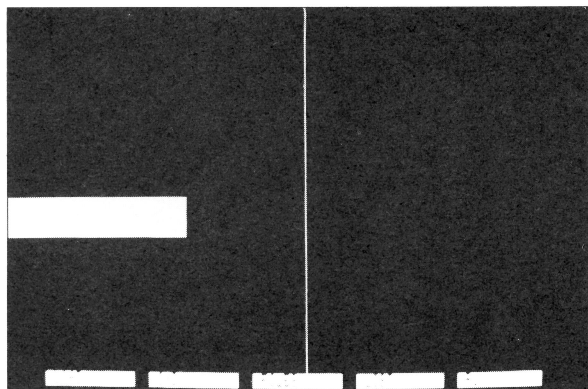
ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉逆さ言葉/その2「つまんねえねんまつ」(つまんねえ年末) これ実感なのだ。去年の年末は原稿書きに追われていたんだも〜ん。でも、これならキミだってなんとなくできそうでしょ?

添削教室でぶ大先生の怪作。1分たらずで打ちこめる

SHIFT SHIFT SHIFT!

(シフト シフト シフト)

FOR PC-8801,mkII
N88-BASIC
BY でぶ大先生



▲グリグリと伸びてくる棒グラフをSHIFTさばきでしばしストップ。



わび・さびの精神が大切である！

このゲームは、ハイパーオリンピックなどというスノッブなゲームの逆を行く、非常に禅的なゲームである。人智を越えたタイミングをはかって、SHIFTキーをたたいていくときは常に「わび、さび、わび、さび、わび、さび、わび、さび、わび、さび、わび、さび、わび」と唱えるとよろしかろう。

こんなに短いのに楽しさいっぱい

「88ってキーをたたくとインタラプトがかかるんだよな。特にSHIFTキーを押したときのインタラプトがいちばん大きい……」。エレベーターの定員2人分といわれる巨体をソファーに横たえながら、でぶ大先生はつぶやいていた。「ムッ」鋭い眼光を放ち、でぶ大先生は起きあがったかと思うと、やおら88のキーボードへ。キーをたたくこと、3分（本当だよ）。そうしてできあがった話題作がこれだ。短いだろう!? どんなに面倒くさがりやでも気ラクに打ちこめるサイズだ。だが、そのおもしろさは無限の広がりを持つ、驚異の1行プログラム！なのだ！ま、だまされたと思って、とにかく打ちこんでくれ。

コンマ1秒以下のタイミング！

さて遊び方。RUNさせると、左端から中央線に向かってグラフが伸びてくる。このグラフは、何もしないと30秒ジャストで中央線にたどりつくのだが、SHIFTキーをたたくたびにわずかずつその時間が遅くなってくる。タイミングさえぴったりあえば、しばらくのあいだ止まったまま、ということだってあるのだ。

コンマ1秒以下というタイミングを指の先で神のようにはかりつつ、SHIFTキーをたたき続ける……1度やったら、しばらく病みつきになるぞ。

ちなみに、このプログラム、もちろんトーゼン、ハイスコア付き。でぶ大先生自らの〝世界記録〟は2分42秒。この記録にクーをはじめ、クロやオサムさんが挑戦しては挫折していった。キミも挑戦してみてくれ。どんなに難しい記録かが指を通してわかるだろう。

```
1 CONSOLE ,,1:T$="00:00:09":FOR J=0 TO 1
:CLS 2:LINE(320,0)-(320,199),6:INPUT"Hit
 [RETURN]";A$:CLS:TIME$="00:00:00":FOR I
=0 TO 319:LINE(I,100)-(I,120),5:NEXT:T1$
=TIME$:PRINT T1$:T$=MID$(T$+T1$,9+(T$>T1
$)*8,8):PRINT "BEST TIME = ";T$:J=0:NEXT
```

1画面プログラム特集 4

おーっと、驚異の1行プログラムだ！

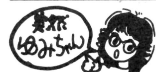


まぁそのぉ
なんだぁ



■変数リスト／プログラム解説
それはともかく、このプログラムだけを見て、何をやっているのかがわかったらエライ！

■チェックポイント
SAVEすることを考えなければ(というよりSAVEしようという人の顔を見たい)、行番号は不要。ダイレクトモードだけで遊べるのだ。秘密はJのループにある。（でぶ）



〈SHIFT SHIFT SHIFT！〉ゆみみたいなシロウトには、このプログラムの楽しさがわからないんだけど、クロウトには、たまらないらしい。みんなにこの楽しさがわかるかな？

不思議におかしい、プラグとコンセントのお話

コンセント

FOR PC-6001,mkII 6601 N60-BASIC PAGE 1

BY 河崎誠一

```
ooOOOooOoOo

T

-----------ロ= : 2 カイ
```

◀コンセントとプラグが主役の珍しいキャラクタ設定。シンプルで感じがよく出ているね。

❂プッ！ と思わず吹き出してしまった

発想のあまりのバカバカしさに、感心。1画面プログラムは、このユニークな発想こそ、命なのだ。

画面を見れば、だいたいどういうゲームかわかると思うけれど、画面の上のほうにあるのは、悪者の画びょうです。画面左下にあるのは見てのとおり、電気のプラグ。右下にあるのが、コンセントだ。

❂プラグをコンセントに差しこむ

使用キーは、スペース・キーのみ。これを押すと、プラグがピューンと伸びて、コンセントに差しこまれるのだ。コンセントにプラグを差しこむ回数を競うってわけ。で、画びょうは、というと、ただひたすらプラグとコンセントの仲のよさをうらやんで、ジャマしてくるのだ。

画びょうの落ちてくる位置はランダムなので、次にどのあたりに落ちるのかはわからない。プラグや、コードに画びょうがあたるとゲームオーバー。

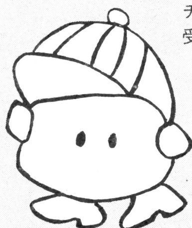
リプレイはチェックポイント見て改造しておこう。

〝10カイ〟と〝20カイ〟で画びょうの落ちてくるところが1段ずつ下がるので、ちょっと難しくなるぞ。

キミは何回、コンセントから電気を取れるかな？

石川県の中3、河崎誠一くん

このプログラムは、どれだけ短くできるかと思って作ったので、内容はイマイチかもしれません。受験が終わったら賞金でゲームソフトでも買いたいと思います。（編集部注・プログラムもたくさん作ってほしいな）



1画面プログラム特集 5

```
1 SCREEN1:CONSOLE,,0,0:CLS:A=15
2 IFP=10ORP=20THENR=R+1:PLAY"b":
LOCATE10,R-1:PRINT"           "
3 LOCATE10,R:PRINT"ooOOOooOoOo"
4 LOCATE6,10:PRINT"
  :";P;" カイ":X=7:P=P+1:GOTO6
5 B=R:A=INT(RND(1)*10)+11
6 B=B+1:LOCATEA,B:PRINT"T"
7 S=STRIG(0):X=X+(S=0ANDX>7)-(S=
1):LOCATEX,10:PRINT"-ロ= "
8 LOCATEA,B:PRINT" ":PLAY"b64"
9 H=SCREEN(A-2,B):IFH=45THENEND
10 IFX=18THENPLAY"g64c64":GOTO2
11 ONBGOTO6,6,6,6,6,6,6,6,6,5
```

■変数リスト

P……得点
R……敵基地のY座標
A……敵(画びょう)のX座標
B……敵(画びょう)のY座標
X……自分のX座標
H……判定

■プログラムの説明

1　初期設定
2～4　画面、スコア表示
5～6　敵(画びょう)の移動
7～8　自分の移動
9～10　ゲームオーバー判定

■チェックポイント

毎度のことですが、6000系の1画面は、32×16しかなく大きなハンデになっているようです。ところで、このゲームはいろいろと改造してみたいところがありますが、とりあえずリプレーを付けてみようと思います。

まず9行～THEN　ENDをTHEN　12に変え、

12　Z$= INKEY$: IF　Z$= "Y" THEN RUN
13　GOTO12

にするとYでリプレーになります。（エイキチ）



〈コンセント〉画びょうをよけて、コンセントを何回つなげることができるかというゲームなんだけど、ゆみは初めてやったときは5回しかできませんでした。みんなは何回つなげることができるかな？

左右から攻めてくるブロックの進行をくいとめろ!

BLOCK PANIC（ブロック パニック）

FOR FM-7/8/NEW7/77

BY WATABOU

■変数リスト

L( ),R( )……左右のブロックのx座標
X,Y……プレイヤーの座標
T……タイム
LE……レベル
P……移動判定
M……ブロック出現判断
LY,RY……左右ブロックのy座標

■プログラムの説明

10〜20	初期設定
30	レベル選択
40〜50	画面作成
60〜220	メインルーチン
60〜100	プレイヤー移動
110〜120	ショット
130	プレイヤー表示
140〜190	ブロック表示処理
200	ブロック衝突判断
210	タイム表示
220	ブロックを表示するかの設定、スコア表示
230	スコア表示サブルーチン
240〜250	ゲームオーバー

```
10 CLS:WIDTH40,25:RANDOMIZE(TIME):DEFINT A-Z:DIM L(16),R(16):X=20:Y=8:T=0:SC=0
20 FOR B=1 TO 16:L(B)=0:R(B)=39:NEXT
30 LOCATE 15,18:INPUT"LEVEL ";LE:IF LE=0 OR LE>3 THEN 30 ELSE LE=LE*2
40 LINE@(0,0)-(39,17),"■",1,B
50 SYMBOL(15,155),"BLOCK PANIC",7,5,6
60 A$=INKEY$:LOCATE X,Y:PRINT" "
70  IF A$="4" THEN P=SCREEN(X-1,Y):IF P<>219 AND P<>135 THEN X=X-1
80  IF A$="6" THEN P=SCREEN(X+1,Y):IF P<>219 AND P<>135 THEN X=X+1
90  IF A$="2" THEN P=SCREEN(X,Y+1):IF P<>219 AND P<>135 THEN Y=Y+1
100 IF A$="8" THEN P=SCREEN(X,Y-1):IF P<>219 AND P<>135 THEN Y=Y-1
110 IF A$="A" AND L(Y)>0 THEN LOCATE L(Y),Y:PRINT" ":L(Y)=L(Y)-1:SC=SC+5:BEEP
120 IF A$="D" AND R(Y)<39THEN LOCATE R(Y),Y:PRINT" ":R(Y)=R(Y)+1:SC=SC+5:BEEP
130 COLOR 4:LOCATE X,Y:PRINT"♠"
140 IF M>1 THEN 210
150 LY=INT(RND(1)*16+1):RY=INT(RND(1)*16+1)
160 IF LY=Y OR RY=Y THEN 150
170 L(LY)=L(LY)+1:R(RY)=R(RY)-1
180 COLOR5:LOCATE L(LY),LY:PRINT"□"
190 COLOR3:LOCATE R(RY),RY:PRINT"□"
200 IF R(LY)-L(LY)=1 OR R(RY)-L(RY)=1 THEN 240
210 T=T+1:COLOR 7:LOCATE 30,18:PRINTUSING"TIME #####";T
220 M=INT(RND(1)*LE):GOSUB 230:GOTO 60
230 COLOR 7:LOCATE 0,18:PRINTUSING"SC ######";SC:RETURN
240 SYMBOL(80,50),"GAME OVER",6,5,2,,XOR:SC=SC+T:GOSUB 230
250 IF INKEY$="R" THEN RUN ELSE 250
```

1画面プログラム特集 6

❂このゲームから新しいゲームへ

まず、作者からこのプログラムについて、ひと言。

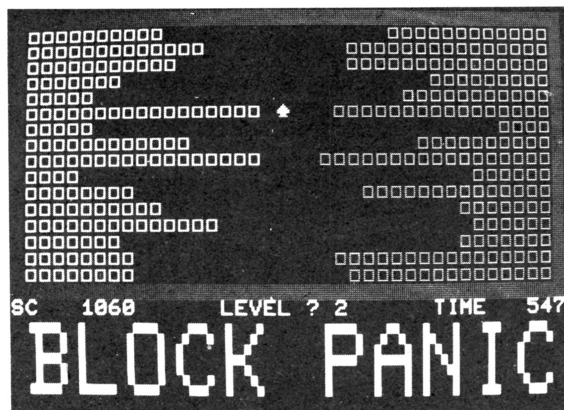
「このゲームは、ゲームとして遊ぶよりこの内容から発展させて、個別のゲームを作ってほしい。だから1画面にしました」——おー、鋭いご意見。1画面の世界にまた新しい展望が開けました、なんちゃって。考えてみれば、8ページのミラクルCLS2なんかもそうだよね。

でも、作者もなかなかご謙遜。このゲーム、1画面としてはいろんな要素を備えているのだよ。

❂だんだんパニック!

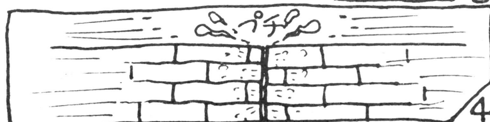
まずレベルの選択から始まる。1〜3のレベルで、1がいちばんシンドイ。[2][4][6][8]キーで、"♠"を操って、左右から伸びてくるブロックを左は[A]で、右は[D]で破壊するのだ。ブロック1つ消すごとに50点。ゲームオーバー後、タイムがボーナスとして加算される。長くPLAYしているほうが得点が高い。

左右のブロックが1つでもくっついたら、そこでゲームオーバー。やってるうちにパニックること受けあい!



▲左右から押しよせるブロック集団。あっちを追いもどしているうちにこっちが伸びて、だんだんパニックにおちいっていく……。





2本採用されたWATABOU

パソコン歴半年。愛機は、今押入れのなか。ネズミが上でおどっていることでしょう。このゲームを土台にして新しいゲームを作ってもらえれば、ぼくの愛機も浮かばれるでしょう。もう1つのDIGSONのほう(32ページ)はリストはきたないけど楽しめると思う。

運50パーセント、技50パーセントのユニークゲーム

フリッパー

FLIPPER

FOR FM-7/NEW7/77

BY 川口友奈

❁頭がわやくちゃになりまっせ〜

と、エイキチが評価表に書いていた。評価表というのは応募作品1つ1つに7つの点から評価した書類です。

かくいう私も、このゲームを見て、最初何をしているかわからなかったし、ゲームの説明を聞いても何をしていいかわからなかった。

ふーん、こういうゲームもあるのだなあと、何となく不思議な気持ちでFM-7をなぜる私でした。

❁♣でフリッパーの向きを変える

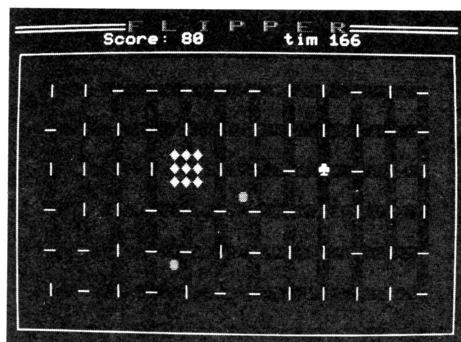
キミが動かすのは〝♣〟。使用キーは④と⑥だけど、ん、4方向動きそうなのになぜ！ と思うでしょ。④は進行方向に対して左へ、⑥は右へ曲がるハンドルなのだ。何もしないと♣はまっすぐ進むだけ。で、♣の通ったあとは道中にあるフリッパー（短い線）が♣の進行方向と同じ向きになる。これで、あちこちはねまわるボール(●)を、〝◆〟のかたまりへ誘導するゲームなのだ。どうだ、はじめて見ただろう。ただし、♣が◆につっこむとゲームオーバー。時間切れも同じ。

半分は運、半分は腕。うまくパターンを作れば恐しい高得点が出るそうだ。



イラストだけ見ると友奈ちゃんてかわいいな

お初にお目にかかります。友奈です。最近、学業が忙しくってMY♡COMに触ってないんです。2年もかけてコンピュータ体質にしたというのに、あっと気づいたら健康体にもどっちゃいました。では、みなさんのご発展を祈って。敬具。



▲説明をよく読まないと、なかなか正体のつかめない不思議なゲーム。

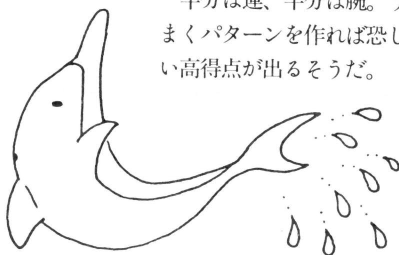
1画面プログラム特集 7

■変数リスト

S……スコア
I,J……ループ用
BX( ),BY( )……ボールの座標
XV( ),YV( )……ボールの移動方向
PT……ループカウンタ
T……タイム
E,F……ボール表示OFF用
G,H……ボール表示ON用
VX,VY……自分の移動方向
C,D……ダイヤの座標
X,Y……自分の座標
I$……キー入力
V……自分の移動演算用
M$……自分の消去用キャラ
R……画面判断用
n……プレイ文データ用

■プログラムの説明

10〜20	タイトルと初期設定
30〜40	画面設定
50〜60	ダイヤ表示とオープニングミュージック
70〜130	メインルーチン
70	タイムオーバー判定とタイム表示
80〜90	自分の移動と音
100〜110	ボール移動と命中判定
120	ボール表示のON OFF
130	ボール、自分の表示
140	スコア表示、面クリア
150	ゲームオーバー



```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:DEFINTA-Z:S=0:LINE(0,0)-(9,0),"=",6:LINE(30,0)-(39
,0),"=",6:FORI=0TO3:SYMBOL(163+I,0),"F L I P P E R",3,1,(2-(I=0)*2):NEXT:COLOR7:
LOCATE8,1:PRINT"Score: 0         time 300":PLAY"T200","T200":RANDOMIZE TIME/4
20 BX(2)=1:BY(2)=3:XV(2)=1:YV(2)=1:BX(1)=37:BY(1)=4:XV(1)=-1:YV(1)=1:PT=3:T=300
30 E=1:F=2:G=2:H=2:COLOR5:LINE(0,2)-(39,23),"|",,B:LOCATE0,2:PRINT"┌";STRING$(38
,"─");"┐":LOCATE0,23:PRINT"└";STRING$(38,"─");"┘";:LINE(1,3)-(38,22),"■",1,BF
40 FORI=3TO36STEP3:LINE(I,5)-(I,20)," ":NEXT:FORI=5TO20STEP3:FORJ=3TO33STEP3:LOC
ATEJ,I:PRINTCHR$(149+INT(RND*2));"  ";:NEXT:PRINTCHR$(149+INT(RND*2)):NEXT:VY=1
50 C=(RND*11):D=(RND(1)*5):LINE(C*3+2,D*3+4)-(C*3+4,D*3+6),"◆",4,BF:X=18:Y=11
60 PLAY"l8o4fgab-o5cdefedcb-agf","l8o3cr4er4cr4er4agf":FORI=0TO20:FORJ=0TO100:NE
XT:COLOR=(4,4+(I MOD2)*3):NEXT:FORI=0TO4:PLAY"l32n80":FORJ=0TO200:NEXTJ,I
70 COLOR7:IFT<0THEN150ELSE LOCATE27,1:PRINTT:ON PT GOTO100,100,80
80 I$=INKEY$:IF SCREEN(X+VX,Y+VY)=234THEN150ELSEIF I$="4"OR I$="6"THEN V=VX:VX=V
Y*((I$="6")*2+1):VY=V*((I$="4")*2+1)
90 PLAY"l16o5g","l16o6c":M$=CHR$(150+(VY=0)):V=X+VX-19:IFV<-16ORV>17THENVX=VX*-1
:GOTO120ELSEV=Y+VY-12:IFV<-7OR V>8THENVY=-VY:GOTO120ELSE120
100 M$=" ":R=SCREEN(BX(PT),BY(PT)):PLAY"c","c":IF R<>150THEN YV(PT)=-1*YV(PT)
110 IFR=234THENVX=0:S=S+FIX(T/50)*10:GOTO140ELSEIFR>149THENXV(PT)=XV(PT)*-1
120 E=G:F=H:G=(PT<>3)+2:H=(PT=1)+2:PT=(PT MOD3)+1:T=T-1:COLOR5
130 LOCATE X,Y:PRINT M$:COLOR6:X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATEX,Y:PRINT"♣":SCREEN2,7:COLOR2
:FORI=E TO F:LOCATEBX(I),BY(I):PRINT" ":NEXT:FORI=1TO2:BX(I)=BX(I)+XV(I):BY(I)=B
Y(I)+YV(I):NEXT:FORI=G TO H:LOCATEBX(I),BY(I):PRINT"●":NEXT:SCREEN7,7:GOTO70
140 LOCATE14,1:PRINTS;:FORI=10TO64:J=I+20:PLAY"l32n=I;","l32n=J;":NEXT:GOTO20
150 PLAY"o5afc+o4afc+8","o3afc+afc+8":FORI=0TO1:SYMBOL(144+I,112+I),"G A M E  O
V E R",3,1,2+I*4:NEXT:LOCATE15,17:PRINT"Push anykey to start":I$=INPUT$(1):RUN
```


ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉逆さ言葉／その4「う、どぶをあるいているあおぶどう」(う！ドブを歩いている青ブドウ)これもK-chanの作品。フルーツシリーズといえばきれいに聞こえるけど、なんとなくきちゃないなー。

シンプルキャラクタの宇宙戦争

まる対さんかく

FOR M5(Pro,Jr.)
BASIC-G
BY 藤田康二

■変数リスト
C……さんかく機のキャラクタナンバー
X,Y……さんかく機の座標
V,W……さんかく機の移動の際の増分
M,N……さんかく機がワープするときに使用
K……キー入力用
U……まる機のステータス
T……自機のミサイルのステータス
P……まる機にあたったスプライト
O……さんかく機にあたったスプライト
S……スコア
H……ハイスコア

■プログラムの説明
1～2　初期設定
3　スコア表示、まる機の移動
4～7　キー入力、さんかく機の移動
8～9　画面の端にさんかく機がきたときの処理
10　まる機にミサイルがあたった
11～12　ゲームオーバー

■チェックポイント
絶体絶命の際の緊急ワープボタンをつけてみよう。リナンバーをかけて次の1行を加えてくれ。

```
55 IF K=34 THEN V=RND(31):W=RND(21)
```

Xキーがワープボタンになる。じゅうぶん敵を引きつけておいて、ミサイルを射ち、すかさずワープ！　な～んてね。（クー）

```
1 print "RL":erase:mag 1:scod 0,225:scod
 1,42:scol 1,10:scod 2,111:scol 2,6:C=15
4:scod 3,C:X=120:Y=90:W=0:loc 3 to X,Y
2 for I=1 to 70:print cursor(rnd(31),rnd
(21))".":next:$C:scol 0,rnd(9)+4:loc 0 t
o rnd(240),rnd(1)*192-16:$P:U=status(0)
3 print "K Sc";S;"  Hi";H:P=coinc(0):O=c
oinc(3):if U=0 then move 0 to X,rnd(176)
,2:loc 1 to#0:move 1 to X,Y,1:sg 3,7,15
4 M=240:K=inkey(0):if K=54 then C=152:V=
-9:W=0 else if K=55 then C=155:V=9:W=0
5 N=176:T=status(2):if K=51 then C=154:V
=0:W=-9 else if K=46 then C=153:V=0:W=9
6 X=X+V:Y=Y+W:scod 3,C:scol 3,7:sg 3,,8
7 loc 3 to X,Y:if(K=33)*(T=0)then loc 2
to#3:play "o6e8":move 2 step V,W,3
8 if X>M then X=0 else if X<0 then X=M
9 if Y>N then Y=0 else if Y<0 then Y=N
10 if P=2 then play "l16cd":S=S+10:goto
$C else if O>-1 then goto $G else goto $
P:$G:V=0:erase 1:for I=15 to 0 step-1
11 erase 3:sg 3,5,I:sleep 1,5:next:print
," ↓↓↓↓↓↓GAME OVER":if S>H then H=S
12 if asw(0)then S=0:goto 1 else goto 12
```

1画面プログラム特集 8



◎ルールはかんたん！

M5連盟っちゅうもんがあるそうだね。今まで知らなかった、不勉強でした。で、作者はその連盟に所属してるそうです。

それとは全く関係なく、ゲームのルールはいたってかんたん。キミは〝さんかく〟。キミに向かってミサイルを放ってくる〝まる〟(コンピュータ)をやっつける。

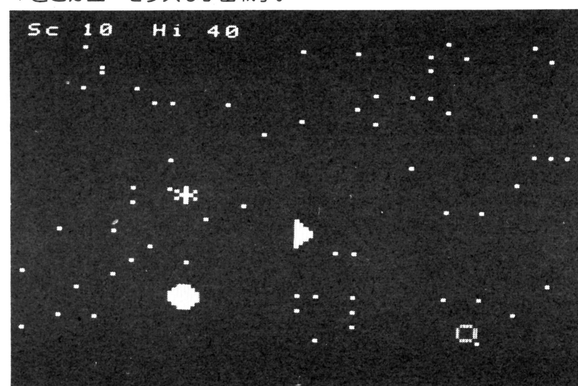
◎RUN直後にミサイルを撃ってはいけません！

〝さんかく〟(えーい、面倒だ。以後㋚と表記する！)の移動はカーソル・キー。ミサイル発射はⓏキーだ。ただし、RUN直後にⓏキーを押すと自爆してしまう。なぜでしよね。

それから、㋚は動きはじめるともう止まらない。それに、㋚だけは画面の端で反対側にワープする仕組なので、㋚が自分で撃ったミサイルにあたってしまうこともあるので注意。M5らしいムードのある1画面ゲームなのだ。

■参考文献――「テクノポリス」'84. 2月号『VECTOR』

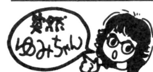
▼どこかユーモラスな宇宙戦争。



タイトルそのままのゲームです。ちなみに何を血迷ったか、『まる対さんかくII』も作っちゃったんで、乞御期待!!（というほどのものでもないか）……ところでこの〝1画面プログラム〟、暇のない学生にとってはほんっとに重宝しています。



M5の常連。新潟の17歳、藤田康二くんでっす



〈まる対さんかく〉これも動きがはやくてなかなかうまくできない。あんまりあたらなかったけど、そのうちきっとうまくなるもんね。ネームのつけ方も単純だけど、ずばりってなかんじ。

1画面に詰めこんだ、神経衰弱のエッセンス

パーフェクト神経衰弱（しんけいすいじゃく）

FOR X1シリーズ

BY あたる

```
10 CLEAR:CLICKOFF:WIDTH80:CONSOLE0,25,0,80:DIMA$(26),C$(79,24):S=0:E=3000:P=2
15 WHILEP>1:INPUT"ﾃﾝKEY=0 JOYSTICK=1 ";P:WEND:FORI=1TO26:READB$:A$(I)=B$:NEXT
20 CLS:COLOR2:LOCATE29,9:PRINT"ﾊﾟｰﾌｪｸﾄ":COLOR5:LOCATE38,9:PRINT"ｼﾝｹｲｽｲｼﾞｬｸ"
25 A=1:D=1:COLOR6:LOCATE31,12:PRINT"PUSH SPC OR TRG":IFSTRIG(P)THENCLSELSE25
30 IFO>0THENR=0:G=0:CLS:GOTO40ELSES=0:G=0:E=3000:R=0:CLS
35 CLS:PRINT"ｽｺｼ ﾏｯﾃ":PLAY"A0":FORK=0TO79:FORL=0TO23:C$(K,L)="":NEXTL,K:CLS
40 K=INT(RND*40)*2:L=INT(RND*10)*2+2:IFC$(K,L)<>""THEN40ELSEC$(K,L)=A$(A)
45 C$(K,L)=A$(A):PLAY"A0":COLOR5:LOCATEK,L:PRINT"□":A=A+1:IFA<27THEN40ELSEO=O+1
50 COLOR4:LOCATE8,0:PRINT"PUSH SPC OR TRG":IFSTRIG(P)THENF=40:GOSUB120ELSE50
55 E=E-1:IFE<0THENCOLOR2:GOTO115ELSEGOSUB130:I=0:I=STICK(P)
60 IFI=8THENG=Y-1ELSEIFI=2THENG=Y+1ELSEIFI=6THENF=X+1ELSEIFI=4THENF=X-1
65 IFI=0THEN55:DATAA,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K
70 IFF<0ORF>79ORG<1ORG>23THEN55ELSEIFC$(F,G)=""THENGOSUB120:GOTO55
75 IFD=1THENE$=C$(F,G):H=F:J=G:D=2:GOSUB120:GOSUB125:C$(F,G)="":GOTO55
80 F$=C$(F,G):M=F:N=G:LOCATEM,N:PRINT" ":GOSUB125:D=1:PAUSE10:LOCATE48,0
85 PRINT"                              ":IFE$=F$THENC$(H,J)="":C$(M,N)="":GOTO95
90 E=E-50:COLOR5:LOCATEH,J:PRINT"□":LOCATEM,N:PRINT"□":F$="":C$(H,J)=E$:GOTO55
95 R=R+1:F$="":PLAY"A0A0A0A0A0":PAUSE10:IFE$="A"THENS=S+10000:E=E+500
100 IFE$="K"THENS=S+5000:E=E+400ELSEIFE$="Q"THENS=S+3000:E=E+300
105 IFE$="J"THENS=S+1600:E=E+200ELSES=S+100*VAL(E$):E=E+100
110 IFR<13THEN55ELSECOLOR2:LOCATE48,0:PRINT"ﾊﾟｰﾌｪｸﾄ";S:GOSUB130:GOTO25
115 LOCATE48,0:PRINT"GAME OVER  SC";S:PLAY"C0R0C0R0C0R0C0C0C0C0C0":O=0:GOTO25
120 COLOR6:LOCATEX,Y:PRINT" ":X=F:Y=G:LOCATEX,Y:PRINT"□":RETURN
125 COLOR4:LOCATE48,0:PRINT"1 ｶｰﾄﾞ ";E$,"2 ｶｰﾄﾞ ";F$:PLAY"A0C0A0":RETURN
130 COLOR7:LOCATE5,0:PRINT"SCORE";S;"ENERGY";E;"ROUND";O:RETURN
```

1画面プログラム特集 9

その番組はしっかり見てました！

第1回高校生クイズ選手権（NTV）で有名になった神奈川県立鶴嶺高校1年8組18番でーす。1画面には初めてのトライだったので、今度はパーペキなものを作りたいな。では、また採用されるその日まで。



❂カードを半分使った神経衰弱

よく考えるとトランプが26枚しかないんだけれど、これはまさしく神経衰弱。よく、1画面におさめたもんだ。

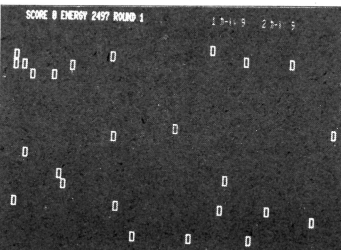
RUNすると、テン・キーかジョイスティックかを聞いてくる（この心づかい！）ので、お好きなほうでどうぞ。画面に出てくる〝PUSH SPC OR TRG〟の〝SPC〟はスペース・キー、〝TRG〟はジョイスティックのトリガー・ボタン。

テン・キー（2468）またはジョイスティックで、黄色のカードを動かし、好きな青いカード（26枚のカード）のところまでもっていくと、めくり！　って感じで、カードがめくれ……ればいいんだけど、めくったつもりになって、右上の表示を見るとそれが何のカードかわかる仕組になっている。ちなみに青いカードはA～10、J、Q、Kが2枚ずつ設定されているよ。

❂エネルギー制限があるなんて！

で、神経衰弱していくわけだけど、それだけじゃない。キミのエネルギーは決められていて、エネルギーが0になるとゲームオーバーになってしまうのだ。お手つきするごとにエネルギーがマイナス50されるので、慎重にね。全部あてててしまうとパーフェクトで次の面へ。カードによって得点やエネルギーの増分も違うので戦略も必要そう。

▼カンと記憶力が勝負の決め手！



■変数リスト

- S……スコア
- E……エネルギー
- O……面数
- P……JOY or KEY
- R……得点したカードの組数
- D……第1第2カード判定用
- B$……データ読みこみ
- A$( ),C$( )……ブルーカードのマーク
- K,L……ブルーカードの座標
- X,Y,F,G……イエローカードの座標
- H,J……第1カードの座標
- M,N……第2カードの座標
- E$……第1カードのマーク
- F$……第2カードのマーク

■プログラムの説明

10	初期設定
15	JOY or KEYセレクト
20～25	タイトル
30	面数判定
35	2面からの変数クリア
40～45	ブルーカード表示
50	ゲームスタート
55	エネルギー判定
60	キー入力
65	データ
70	イエローカードを動かす
75～85	カードマーク判定
90	ミスカードをもどす
95～105	得点
110	パーフェクト判定
115	ゲームオーバー
120	イエローカード表示
125	カードのマーク表示
130	スコアなど表示



■チェックポイント

このプログラム、ちょっと問題があったので手を入れておきました。なかなか楽しいゲームだけど、カードのキャラが小さいな。40文字モードにしてカードらしく見せるように縦2倍にして、そしてマークをカードのところで反転文字で表示、というようにすればもっと見た目がよくなるのでは？　（パンプ）

ポシェット裏面場　〈ゆみちゃんトマト〉逆さ言葉／その5「みせなさいちいさなせみ」（見せなさい、小さなセミ）たまたま隣りにいた東京・朝倉秀雄くんの作品。わー、パチパチパチ。これだったら、5カラグラムあげちゃう！　というわけで、キミの作品も送ってね。

地面の下で繰り広げられる恐怖の追いかけっこ

おろかな岩石落とし

FOR MZ-700シリーズ
Hu-BASIC
BY 福田直人

■変数リスト
X……自分のX座標
Y……自分のY座標
E( )……岩のY座標
D……敵のY座標
E……敵のX座標
S……スコア
F……敵の進む方向

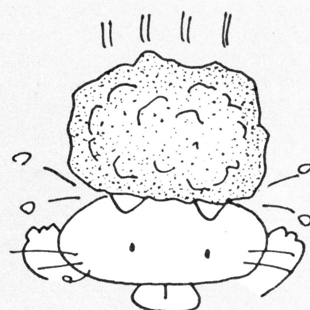
■プログラムの説明

10～ 50	初期設定、画面表示
60～ 70	自分移動
80～ 90	岩の落下
100	自分表示、ゲームオーバー
120	敵移動
130～140	敵の方向を変える
150	敵表示、スコア表示

■チェックポイント
前回に引き続き、MZ-700は力作ぞろいで選考に苦労してしまいました。このゲームについてですが、リプリーが付いていないのがさびしい。
そこで、100行～BEEP：ENDを消去し、かわりに160を入れてください。次に
160 Z$= INKEY$: IF Z$=" "THENRUN ELSE 160
にしてみてください。スペースキーでリプレーできます。
(エイキチ)

1画面プログラム特集 10

```
10 COLOR,0
20 CLS:COLOR2,6:LOCATE0,2:FOR I=1 TO880
30 PRINT "▒";:NEXT:X=25:Y=18:LOCATE 0,1
40 DIME(39):X(0)=1:COLOR5,0:FOR I=0TO39:
E(I)=1:LOCATEI,1:PRINT"●";:NEXT:LOCATE9,
11:PRINTSPC(22);:X(1)=-1:Y(2)=-1:Y(3)=1
50 PLAY 7,"COBE":D=15:E=10:F=3:GOTO 150
60 LOCATE X,Y:K=ASC(INKEY$(0))-28:IF K<0
 OR K>3 THEN 100 ELSE M=X+X(K):N=Y+Y(K)
70 I=X:N$=SCRN$(M,N,1):IF N$="♠" OR N$="
●" OR M<1 ORM>38 OR N<1 ORN>22 THEN 100
80 COLOR 5:X=M:Y=N:PRINT " ";:N$=SCRN$(I
,E(I)+1,1):IF N$="▒" OR N$="木" THEN 100
90 E(I)=E(I)+1:LOCATE X,Y:PRINT "木";:LOC
ATE I,E(I):PLAY"C":PRINT "●■■";:GOTO 80
100 LOCATEX,Y:PRINT"木■";:M=D+X(F):N=E+Y(
F):N$=SCRN$(M,N,1):IFN$="木"THENBEEP:END
110 IFSCRN$(D,E,1)<>"♠"THENS=S+1:GOTO50
120 LOCATED,E:IFN$<>" "ORN<1THEN F=INT(R
ND(1)*4):GOTO100:ELSE D=M:E=N:PRINT" ";
130 IF D=X THEN F=(SGN(Y-E)+1)/2+2
140 COLOR 6:IF E=Y THENF=(SGN(D-X)+1)/2
150 LOCATED,E:PRINT"♠■    SC";S;:GOTO 60
```



⚙穴を掘って石を落として……

どうして〝おろかな〟なのかはわからないけど、これは要するに岩石落としゲーム。

画面のほとんどは土と考えよう。土の上には、岩石がびっしり。土のなかを掘って進むキミは〝木〟、追っかけてくるモンスターは〝♤〟だ。

カーソル・キーで上下左右に動いて、岩石の下まで穴を掘っていき、サッと身をかわして岩石を落とそう。モンスターを巻きこめば1点追加だ。

⚙敵の動きを読め

リプレイやハイスコアがないけれど、結構遊べておもしろいよ。リプレイは、チェックポイントを見て付け加えておこう。ハイスコアは、宿題。

岩の落ちるスピードも速い。これは自分が通ったところの岩だけ落ちる処理をしているためらしい。ボカン、ボカンとモンスターをつぶしていくのはあの空気袋がいっぱいつまった包装材料をプチプチつぶしていくみたいで、快感。

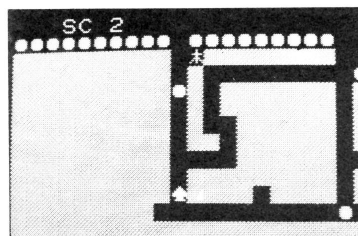
モンスターの動きは、プレイヤーと座標があえば追っかけてくるものと、進めなくなれば向きを変えるものを組みあわせている。

こういうゲームは、敵の動きを読んで、おびきよせつつ倒していかなくちゃいけないから、相手のクセを見抜くのも大切だね。

⚙ついでに、読者・投稿者へご注意

ちなみに、このゲームはもと『デグダグ』という名前だったのだ。ナムコの『ディグダグ』とよく似ているので変えてもらったってわけ。

ゲームそのものは、穴を掘って石を落とすという点が同じだけで、あとはまったく違うからよかったんだけど、最近、市販ゲームやアーケードゲームとそっくりのプログラムも多いみたい。プログラム力は認めるけど、そういう作品は採用できないので注意してね。



▲今まさに岩が落ちようとしている場面を拡大してみました(実際はこの4倍くらい)。

フムム、悟ってるね、福田くん



勉強をしなくても生きられるので、パソコンをやる。こんなことでいいのだろうか。べつにいいと思う。無理は体に毒である。だからぼくは思うままに生きている。そのかわりいつ不幸が訪れるかわからない。だから楽しいうちに遊んでおく。

カラーグラフィックを使った、怒りの投稿作品

ROCK-CRASH
ロック クラッシュ

FOR MZ-2000
(+G-RAM1,2,3)/2200
MZ-1Z002/2Z002
BY 南木 徹

岩を砕けるのは腕だけ

このゲームは、カラー・ディスプレイにつないでやったほうがいいみたい。MZ-2000の1画面プログラムではちょっと珍しく、グラフィックのきれいなゲームだ。

キミが動かすのは、右を向いたロボット。動かし方にちょっとクセがあるぞ。

4で左へ、6で右へ、8で上昇……とここまではふつうだけど、手をはなすとスルーッと落ちてしまう。

で、キミの目的は画面に散らばる岩を砕くことだ。ただし、光を反射していない岩はできそこないだから無視してください、とのこと。

岩を砕くのにも、コツがある。背中とか頭とか足では砕くことができず、かえって逆にやられてしまうのだ。ただ、岩の半分だけなら、頭や足で削れるけれど、それ以上やろうとすると、やっぱりやられてしまう。

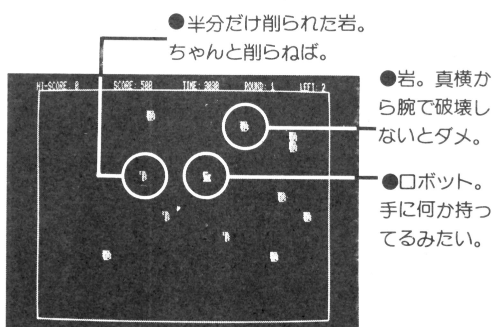
だから、いちばん頑丈な腕だけで岩を砕くこと。つまり、6のキーを押しているときしか、岩は破壊できないのだ。

ゲームスタートは全自動、リプレイも全自動。ロボットが3台こわれるとゲームオーバーだ。

ポイントは岩1個100点。ほかにタイム・ボーナスもあって、面クリア時にタイム分がプラスマイナスされるよ。



MZの力を確かに見せてくれた
掲載されているMZのプログラムがモノクロばかりだったので、ここはひとつMZの力を見せてやろうとカラーグラフィックを使いました。そのゲームが自作第1号ですが、これを機会にもっと増やしたいと思う。



●半分だけ削られた岩。ちゃんと削らねば。
●岩。真横から腕で破壊しないとダメ。
●ロボット。手に何か持ってるみたい。

```
1 M1$="ｯﾀﾀｯ??"+CHR$(25)+"yﾀ"+CHR$(0)+CHR$(15)+"^■■╪■":M2$="|ππ|<<"+CHR$(17)
2 M2$=M2$+"a"+CHR$(0)+"■■"+CHR$(8)+CHR$(9)+CHR$(8)+CHR$(9)+"╫":R$="ｴ¯ｴuｴu*"
3 R1$=CHR$(21)+"ｨTｴQｴQ↑P":R2$=R$+R1$:CL$=STRING$(CHR$(0),16):ME=3:RO=0
4 CONSOLEC80,S0,24,GH:T=5000:MX=39:MY=3:RO=RO+1:RC=0:NU=0:TEMPO7:CCOLOR3,0
5 PRINTCHR$(5);"HI-SCORE:";H;TAB(55);"ROUND:";RO;TAB(70);"LEFT:";ME
6 FORL=0TO10+RO^2*2:RX=INT(RND(1)*72)+4:RY=INT(RND(1)*19)+3:CURSORRX,RY
7 PRINT"° ":POSITIONRX*8,RY*8:PATTERN[2]-8,R2$:NEXTL:IFME=0THEN24
8 CURSOR20,12:PRINT"ROUND";RO;"  SCORE";S;"   Stick it !!":BOX[3]7,7,624,193
9 FORM=4TO76:FORZ=3TO22:IFCHARACTER$(M,Z)="° "THENNU=NU+1
10 NEXTZ,M:CURSOR20,12:PRINTSPACE$(28+LEN(STR$(RO)+STR$(S))):GRAPHO123:CCOLOR6
11 POKE$952,0:GETA:POKE$952,166:ONA/2-1GOTO13,14,15
12 Y=1:X=0:P$=CHARACTER$(MX,MY+1):POSITIONMX*8,MY*8:T=T-10:GOTO16
13 X=-1:Y=0:P$=CHARACTER$(MX-1,MY):POSITIONMX*8,MY*8:T=T-10:GOTO16
14 X=1:Y=0:P$=CHARACTER$(MX+1,MY):POSITIONMX*8,MY*8:T=T-10:GOTO16
15 Y=-1:X=0:P$=CHARACTER$(MX,MY-1):POSITIONMX*8,MY*8:T=T-10:GOTO16
16 CURSOR20,0:PRINT"SCORE:";S:CURSOR38,0:PRINT"TIME:";T;"  "
17 IF(MX<2)+(MX>75)+(MY<2)+(MY>22)THENMUSIC"-E5":ME=ME-1:RO=RO-1:GOTO4
18 PATTERN[0]-8,CL$:MX=MX+X:MY=MY+Y:IFP$="° "THENMUSIC"+B0":RC=RC+1:S=S+100
19 POSITIONMX*8,MY*8:IFPOINT(MX*8,MY*8)=2THENMUSIC"-E5":ME=ME-1:RO=RO-1:GOTO4
20 PATTERN[5]-8,M1$:POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN[2,W1]-8,M2$:IFRC=NUTHENGOTO22
21 CURSORMX,MY:PRINT"  ":MUSIC"A0":GOTO11:REM ■■■ PROGRAM No.1 Ver4.4 byT.N ■■■
22 CURSOR38,12:PRINT"Ok!":MUSIC"A3BCDEFGFEDCBA":FORI=1TORO*10:MUSIC"+A0"
23 S=S+T/10:CURSOR25,12:PRINT"SCORE+TIME";T;"x";RO;"=";S:NEXTI:MUSIC"R9":GOTO4
24 CURSOR35,12:PRINT"GAME OVER":MUSIC"-C3-D-E-F-G-F-E-D-CRRR+C":IFS>HTHENH=S
25 CCOLOR4,0:CURSOR30,15:PRINT"Your Score";S;"pts":MUSIC"R9R":S=0:GOTO3
```

1画面プログラム特集 11

■変数リスト
- M1$,M2$……ロボットのデータ
- R$,R1$,R2$……岩のデータ
- ME……ロボットの数
- RO……ラウンド数
- T……タイム
- MX……ロボットのX座標
- MY……ロボットのY座標
- RC……砕かれた岩の数
- NU……表示された岩の数
- H……ハイスコア
- RX……岩のX座標
- RY……岩のY座標

■プログラムの説明

1〜3	ロボット、岩の設定
4〜5	初期設定
6〜7	岩表示
8	ラウンド開始の表示
9〜10	表示されている岩の数の確認
11	キー入力
12〜15	ロボット移動
16	スコア、タイム表示
17	画面の端にきたときの処理
18	ロボット消去、岩を取ったかの判断
19	岩にぶつかったかの判断
20	ロボット表示、ラウンドクリアの判断
21	サウンド
22〜23	ラウンドクリア処理
24〜25	ゲームオーバー処理

■チェックポイント

数少ないMZ-2000系の1画面です。グラフィックもよく、ロボットの動かし方も独創性があり、けっこう遊べます。

25字×80行を最大限に使用していますし、特にチェックポイントはありません。ロボットを増やしたい人は、3行のME=3を適当に変えてみてください。

(エイキチ)

ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉この会話のおかしさを説明するとね、よく落語であるでしょう、「へえ」とか「カッコイー」とかダジャレで答えるやつ。あの落語をもっとナンセンスにしたところがおかしいの！ 要するにこんな"ウニウニ会話"を募集します。

モグラの顔色に注意！ 新ルール採用でおもしろさUP

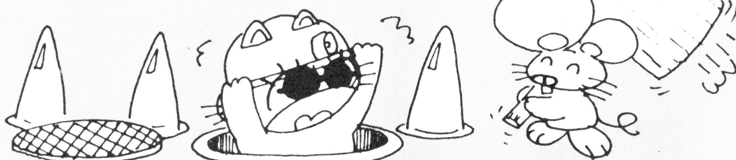
モグラタタキ

FOR MSX 8K

BY 大角 聡

```
10 DEFINTA-Z:COLOR15,1.1:SCREEN3,3:OPEN"
GRP:"AS#1:DRAW"BM96,32R120D120L120U120R4
0D120R40U120BF40L120D40R120":PRESET(0.0)
:PRINT#1."ﾓｸﾞﾗ ﾀﾀｷ":SPC(9);"SC":SPC(6);0
:DEFFNR(X,Y)=INT(RND(-TIME)*X)+Y
20 FORI=1TO32:READR$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"
+R$)):NEXT:SPRITE$(1)=S$:FORI=1TO7STEP2:
READX(I),Y(I):NEXT:K=200:A=2:TIME=0
30 IFTIME>1800+SC*10THENCOLOR4:GOTO80
40 B=FNR(4.1)*2-1:A=A+1:IFA=15THENA=2
50 LINE(142.78)-(174.110).A.BF:C=FNR(13.
2):PUTSPRITE1.(X(B).Y(B)).C.1:FORI=0TOK:
S=STICK(0):IFS=0THENNEXT:GOTO30
60 IFS=BTHENIFC=ATHENCOLOR8:GOTO80ELSESC
=SC+1:K=K-3ELSESC=SC-1
70 LINE(0,96)-(90,127).1.BF:PSET(0,96),1
:PRINT#1.USING"###";SC:GOTO30
80 DRAW"BM0.160":PRINT#1."GAMEOVER":IFST
RIG(0)THENRUNELSE80
90 DATA1F.20,20,4C.4C,80.B8,80,B8,80,B8.
80,80.88,84,83.F8,4,4,32,32,1.1D,1,1D,1,
1D,1,1.11.21,C1,142,38,182.78,142,118,10
2.78
```

1画面プログラム特集 12



注・このプログラム中には .（ピリオド）はありません。.のように見えても、それは ,（カンマ）です。

■変数リスト

X( )……モグラのX座標
Y( )……モグラのY座標
K……モグラの出現している時間
SC……スコア
A……中央部分の色
C……モグラの色
B……モグラの出現する位置
S……キー入力

■プログラムの説明

10〜20	初期設定、画面設定、スプライト定義
30	時間ぎれか？
40	モグラの位置、中央部分の色決定
50	中央部分、モグラ表示、キー入力
60	あたったか？
70	スコア表示
80	ゲームオーバー
90	スプライトデータ モグラの位置のデータ

■チェックポイント

え〜とですね……。このままでもたのしく遊べるゲームなのですが、ひねくれ者の私は、以下のように改造してみました。

20行〜：FOR I=1TO7 STEP2：をFOR I=1TO8

40行のB=FNR（4，1）*2−1：をB=FNR（8，1）

90行の3行目〜21，C1，より後半を、142，38，182，38，182，78，182，118，142,118，102，118，102，78，102，38

こうすると、モグラが中央部分分をのぞくすべての場所に出現します。キーはカーソルのみです。やたらむずかしくなります。

（エイキチ）

MSXのハードにあわせたルール

おなじみのモグラたたき。でも、ふつうのやつとちょっと違う。

まず、モグラは4ヵ所にしか現れない。つまり、上下左右の中央にあるマス目にしか出てこないわけだ。これはマイナーチェンジのようにも思えるけれど、テン・キーのかわりにカーソル・キーのついているMSXにあわせたものだろう。

だから、使用するのはカーソル・キー。上下左右のどこかにモグラが現れたら、すばやくそれにあったキーをたたくべし。お手つきは減点。

ゲームオーバーには2種類

それから、時間制限もある。うまくモグラをたたいていけば、得点に応じて時間も伸びるけれど、うかうかしていると時間切れゲームオーバー。このときの"GAME OVER"という表示は青くなっている。

赤い表示の"GAME OVER"だったら、それは時間切れではなくて、この『モグラタタキ』独特のルールのせいだ。

つまり、このゲームではクルクル変わる真中のマス目の色と、今たたいたモグラの色が同じになるとアウトになってしまうのだ。

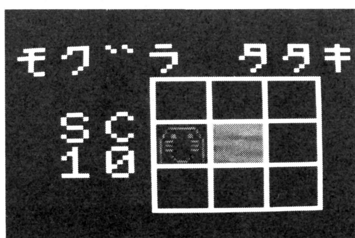
だから、いつも真中のマス目の色を気にしつつ、モグラがどこに出現するか、そしてその色は真中の色と同じではないか気にしながら、やっていくことになるね。

この新ルールがひとつ入っただけで緊張感がズッと違ってきた。

ただいま小6、富山県の大角聡くんなのだ

ぼくは、今、小学6年生。去年、CF—2000を買ったとき、クラスではぼくしかパソコンを持っていなかったのに、今では松岡くんがX1C、米山くんがファミリーベーシックを持っている。最後に、かわやん、大樹くん、ついに載ったぞ！

▼モグラの顔色にご用心。中央の色と同じだったら危険。たたいちゃだめ！

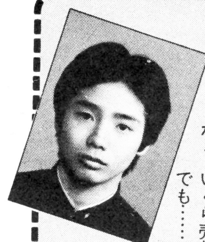


ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉ウニウニ会話シリーズ／その2「このイラストだれが書いたの」「ダンプ」「それはステレオについてるやつだろう」「それはシャンプー！」……意味がありそうでなさそうで、頭がウニウニしてくるでしょ？

操作に手こずる宇宙船をなだめつつ惑星着陸を目指せ！

DOWN
ダウン

FOR MULTI 8
BY MAX



大有名他誌でも嘆いていたね

ハロー、MULTI BOYです。(編集部注・ほら、自分でもペンネームが混乱してる！）な、なんだ、あのポシェット5号は。MULTI 8の影すら出ていないではないか！ いくら売れとらん機種でも……。MULTI 8のオーナーよ、力をあわせてガムバロウぜっ！

⚽ポシェット4月号P81参照

「あっ、これは田中学だろう！」

誰かがMULTI 8の常連投稿者の名を口にした。そのとおり、これは田中学の作品である。今回もまたやペンネームを変えている。あったく……ころころペンネームをかえていると名簿が混乱するじゃないか！ このあいだ、ゆみちゃんが名簿整理しながら田中学のところをマジックで塗りつぶしていたようだった。どうやらキミはブラックリストのほうに移されたようだね。待遇悪くなるよ（うそです)。

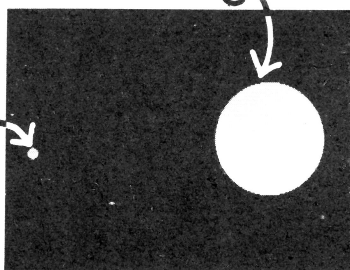
⚽とにかく、きわめつきのムズさ！

点、線、丸、三角……といったキャラクタしか出てこない彼の作品はとにかくムズいのが多い。これも、そう。

青くて小さな小さなドットがキミの宇宙船。このドットを5以外の0～9キーを使って上下左右ななめに動かし、中央の水色惑星に着陸させようというもの。

どうもこのへんは重力場が異常になっているようで、キーもいったん押してしまうとその方向にどんどん加速してしまってとりかえしがつかなくなる。画面の外に出たらゲームオーバー。キーを押していると減っていくスコアが0になってもゲームオーバーだ。リプレイは5キー。

惑星に着陸すると音が鳴ってボーナスが加算されるのだが、ただ惑星にぶつかっただけでは素通りしてしまうことがある。どうやればうまく着陸できるのか……う～ん、これはもうドットレベルの話ですね。



●惑星。実際の画面はもっと小さいんだよー！

●これがキミの宇宙船。ただのドット。

1画面プログラム特集 13

■変数リスト

A,B……自分の座標
SC……スコア
HI……ハイスコア
C,E……加速度
D,F……惑星重力
Y,Z……自分の位置の判定用
I……INP用

■プログラムの説明

1	初期設定
2	画面作成
3	スコア、ハイスコア表示
4～5	キー入力
6	自分の位置による判定
7	自分の移動
9～16	各キー入力による噴射炎の表示
17	着陸成功
18	ゲームオーバー処理
19	ゲーム開始時の入力待ち

■チェックポイント

自分が小さいうえに色が青くて見にくいね。2行と7行のPSET（A，B），のあとの数字を4にしよう。あとゲームがちょっと難かしすぎる。着陸する惑星を最初は大きくして、面が進むにつれて小さくするようにしてみよう。まずリナンバーをかけて20行のFORZ=0TO5の5をQにする。次に170行のSC=SC+200：のあとをIF Q=5THEN GOTO 20 ELSE Q=Q−5：GOTO20にする。つづいて190行の INKEY$="5"THENのあとの20を15にします。そして次の1行を加えればQX。

15 Q=50 （クー）

```
1 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:WIDTH 80,25:CLEAR:COLOR=(3,0):DEFDBLA-F:GOTO 19
2 CLS 3:LINE (200,40)-(439,159),3,BF:FOR Z=0 TO 5:CIRCLE (320,100),Z,5,,,.5:NEXT
:A=50:B=50:C=5:D=0:E=0:F=0:PSET(A,B),1
3 COLOR 6:LOCATE 5,0:PRINT "SCORE";SC:COLOR 2:LOCATE 26,0:PRINT "HI-SCORE";HI
4 I=INP(0):IF I<>53THENSC=SC-2:IF SC<0THEN 19
5 IF (I>57 OR I<49)THENI=53 ELSE PLAY "O1C64":SC=SC+1
6 ON (I-48) GOSUB 8,9,10,11,12,13,14,15,16:Z=POINT (A-C,B-E):Y=POINT (A+C,B+E):I
F (Z=5 OR Y=5)THEN 17 ELSE LINE (A-1,B-1)-STEP (2,2),-3*(Y=3),BF:C=C+D:A=A+C:E=E
+F:B=B+E:IF (Z=-1 OR Y=-1)THEN 18
7 PSET (A,B),1:IF Z<>3THEN 3 ELSE C=C+SGN(320-A):E=E+SGN(100-B):GOTO 3
8 PSET(A+1,B-1),2:D=-1:F=.5:RETURN
9 PSET(A,B-1),2:F=1:RETURN
10 PSET(A-1,B-1),2:D=1:F=.5:RETURN
11 PSET(A+1,B),2:D=-2:RETURN
12 D=0:F=0:RETURN
13 PSET(A-1,B),2:D=2:RETURN
14 PSET(A+1,B+1),2:D=-1:F=-.5:RETURN
15 PSET(A,B+1),2:F=-1:RETURN
16 PSET(A-1,B+1),2:D=1:F=-.5:RETURN
17 FOR Z=1 TO 5:PLAY"O5C32":COLOR=(3,5):PLAY"D32":COLOR=(3,0):NEXT:FOR Z=0 TO 20
0STEP10:COLOR 2:LOCATE 10,10:PRINT "ﾎﾞｰﾅｽ";Z:PLAY"C64D64":NEXT:SC=SC+200:GOTO 2
18 IF SC>HITHEN HI=SC:COLOR 22:LOCATE 20,10:PRINT "YOU ARE TOP!!"
19 COLOR 23:LOCATE 20,15:PRINT "HIT [5] TRY":SC=50:IF INKEY$="5"THEN 2 ELSE 19
```




〈DOWN〉なかなかゆみにはむずかしかったなぁ。まん中のやつに"あたったぁ！"と思っても、かすっただけであたってないんだ。ぐずぐずキー操作していると、へんなほうへいっちゃうし……。

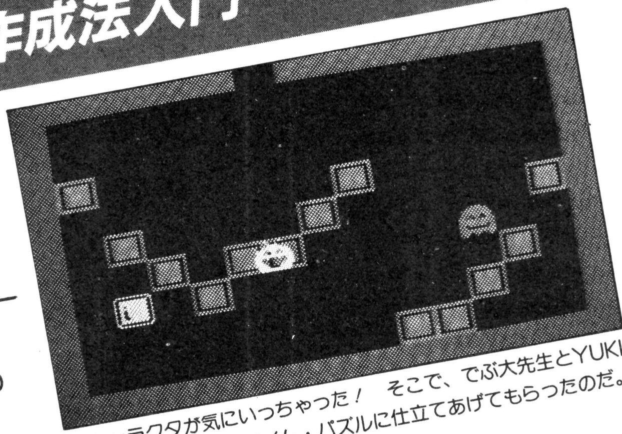
RUN RUN

添削教室 MSXゲーム作成法入門

●今月のゲスト：石原誠吾・作
『ICE BLOCK』
FOR MSX(16K)

MSXを持っていなくても、ゲーム作りの基本は同じ。PCもMZもFMも、みんなのためになるプログラミングのABC！

●添削担当：でぶ大先生　●イラスト：パンプ



▲キャラクタが気にいっちゃった！　そこで、でぶ大先生とYUKI♡ちゃんに、リアルタイム・パズルに仕立てあげてもらったのだ。

送られて来し　プログラム
封切り見れば　ポシェット分
すぐさまクーが　RUNするも
ちょっとこれでは　フムムムム
ボツにしようか　どうしよか
迷う門出に　福来たる
飛んでいでたる　例の人
山科さんの　推薦で
添削担当に　回された
………アーメン!!

というわけで、今回はMSXの『ICE BLOCK』。キャラクタはかわいいし、やろうとしていることはおもしろそうなんだけど、なんとなくイマイチの感をまぬがれない。

プログラムをじっくり見ていると、確かに苦労のあとはしのばれるけど、いわゆる“スパゲッティ”プログラムになっている。それに、ゲーム作りのうえでの詰めもちょっとあまい。……これでは、ちょこちょこ直してたんでは大変だ。どうしようか……山科さんに白い目で見られつつ、〆切りを過ぎること2週間。ついに、私は立ちあがり、赤ペンを握った。そして……。

「このプログラムをMSXに移植しよう！」

ん？　これは最初からMSX用だって？　そのとおり。要するに移植するようなつもりで全面的に作り直そうというわけなのだ。

さて、そのついでに、ゲームをプログラムするうえでの基本ルールみたいなものを押さえていくことにした。つまり、この添削はゲーム作りの入門編にもなるわけだ。

この『ゲーム作成法入門』は、MSX以外でも同じことだ。他機種のユーザーのキミもぜひ、参考にしてほしい。

誕生日がめでたい
石原誠吾14歳



やったーやりました。東中の2年2組のみなさん、ぼくは、1月1日で14才になった、石原誠吾どぇーす。パソコンを始めたのは、去年の1月8日。パソコンしてよかったとつくづく思っているんだなー。もう書くことないんだけど、最後に、うま、何かええもん食わしたる。んじゃまた！

リスト—1　ICE BLOCK（オリジナル）

```
10 COLOR 15,1,1:SCREEN2,2:OPEN"grp:"AS#1:DEFINT A-
Z
20 R=RND(-TIME):SC=0:MO=3:RO=1
30 ' ---------------
35 RESTORE 70
40 FOR I=0 TO 2:A$="":FOR J=0 TO 31:READB$:A$=A$+C
HR$(VAL("&h"+B$)):NEXT J
50 SPRITE$(I)=A$:NEXT
60 ' ---------------
70 DATA 7f,c0,bf,bf,bf,b7,bf,b7,b7,b7,b7,b3,bf,bf,
c0,7f
80 DATA fe,03,fd,fd,fd,fd,fd,fd,fd,fd,fd,fd,fd,fd,
03,fe
90 ' ---------------
100 DATA 07,1f,3f,3f,7f,7b,f5,ff,ff,ff,ef,f0,ff,ff
,fb,71
110 DATA e0,f8,fc,fc,fe,de,af,ff,ff,ff,f7,0f,ff,ff
,df,8e
120 ' ---------------
130 DATA 0c,02,03,0f,3f,7b,75,ff,ff,e4,e0,f0,f8,7c
,7f,3f
```

リスト次ページに続く

```
140 DATA 30,40,c0,f0,fc,de,ae,ff,ff,27,07,0f,1f,3e
,fe,fc
160 ' ---------------
170 COLOR 7:FOR I=0 TO 3:PSET(0,20+I),0
180 PRINT#1,"    ┬┌┐┌┬ ┌┬┐ ┌┐┌┐┬┬"
190 PRINT#1,"    ││ ├  ├┤│ ││││├┘"
200 PRINT#1,"    ┴└┘└┴ └┴┘└┘└┘└┴┴":NEXT
210 FOR I=0 TO 1:PSET(100+I,180+I),0:COLOR 7:PRINT
#1,"HIT SPACE KEY !!":NEXT
220 PLAY"t255v15o4ddggfgaabbo5ddceo4bbbafgedddd"
230 IF PLAY(0) THEN 230
240 PUTSPRITE 1,(0+I,80),8:PUTSPRITE 2,(0+I,116),1
1:PUTSPRITE 0,(0+I,152),7
250 I=I+16:IFSTRIG(0)<>-1THEN240
260 ' ---------------
265 RESTORE 890
270 CLS:LINE(0,0)-(240,176),12,B:LINE(15,15)-(225,
161),12,B:PAINT(10,2),12
280 ' ---------------
290 BX=0:FOR I=1 TO 13:READ BY
300 BX=BX+16:BY=BY*16:LINE(BX,BY)-(BX+16,BY+16),RO
+1,BF:LINE(BX+2,BY+2)-(BX+14,BY+14),1,B
310 NEXT:GOTO 410
320 ' ---------------
330 MX1=RND(1)*13+1:MY1=RND(1)*5+1
340 MX=MX1*16:MY=MY1*16:RETURN
350 ' ---------------
360 PUTSPRITE 1,(X,Y),8:RETURN
370 PUTSPRITE 2,(MX,MY),11:RETURN
380 PUTSPRITE 0,(IX,IY),7:RETURN
390 LINE(96,0)-(111,15),1,BF:RETURN
400 ' ---------------
410 X=16:Y=144:IX=32:IY=128
420 GOSUB 330:GOSUB 370:GOSUB 380:GOSUB 360:GOSUB
390
430   ---------------
440 S=STICK(0)
450 IF S=7 THEN IF POINT(X-1,Y+8)=1 THEN X=X-16
460 IF S=3 THEN IF POINT(X+17,Y+8)=1 THEN X=X+16
470 IF S=1 THEN IF POINT(X+8,Y-1)=1 THEN Y=Y-16
480 IF S=5 THEN IF POINT(X+8,Y+17)=1 THEN Y=Y+16
490 ' ---------------
500 GOSUB 360
510 IF X=96 AND Y=0 THEN 710
520 IF 9>ABS(X-MX)AND 9>ABS(Y-MY)THEN 710
560 ' ---------------
570 C1=POINT(IX-1,IY+8):C2=POINT(IX+17,IY+8):C3=PO
INT(IX+8,IY-1)
580 C4=POINT(IX+8,IY+17)
590 ' ---------------
600 IF X-16=IXANDY=IYANDC1=1 THENIX=IX-16
610 IF X+16=IXANDY=IYANDC2=1 THENIX=IX+16
620 IF Y-16=IYANDX=IXANDC3=1 THENIY=IY-16
630 IF Y+16=IYANDX=IXANDC4=1 THENIY=IY+16
640 GOSUB 380
650 IF IX=96 AND IY=0 THEN 865
660 ' ---------------
680 IF MX>15ORMX<209 OR MY>15ORMY<145 THEN MX=MX+S
GN(X-MX)*4:MY=MY+SGN(Y-MY)*4
690 GOSUB 370:GOTO 440
700 ' ---------------
710 MO=MO-1:PLAY"t255v15ggfeccc"
720 IF PLAY(0) THEN 720
730 IF MO<>0 THEN 410
740 ' ---------------
750 GOSUB 1000
770 IF SC>HS THEN HS=SC
780 LOCATE 16,4:PRINT"GAME OVER"
790 LOCATE 14,8:PRINT"YOUR SCORE";SC
800 LOCATE 15,13:PRINT"HI-SCORE";HS
810 PLAY"t255o3v15ggfeccc"
820 IF PLAY(0) THEN 820
830 LOCATE14,20:PRINT"HIT SPACE KEY"
840 IF STRIG(0) THEN 10 ELSE 840
850 ' ---------------
865 RO=RO+1:IF RO=11 THEN 1060
870 SC=SC+RND(1)*100*RO:PLAY"t255v15o5ddgefbbbo6cd
dco6aabbbo4"
875 IF PLAY(0) THEN 875 ELSE 270
880 ' ---------------
890 DATA 3,5,6,7,6,6,5,4,9,9,8,7,5
900 DATA 7,7,7,7,7,6,5,5,7,4,3,4,5
910 DATA 7,7,7,7,7,6,5,5,5,5,3,3,3
920 DATA 2,3,4,5,6,6,6,7,3,5,4,3,2
930 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,3,5
940 DATA 7,3,6,9,2,8,4,9,3,1,5,7,8
950 DATA 7,6,5,4,3,3,5,7,2,4,3,6,6
960 DATA 1,2,3,2,1,3,3,4,5,4,3,8,8
970 DATA 4,6,5,4,3,3,3,3,6,2,3,3,6
980 DATA 3,1,5,7,4,9,6,3,1,9,2,4,3
990 ' ---------------
1000 SCREEN 0:WIDTH40:KEY OFF:CLOSE #1:CLS:RETURN
1030 ' ---------------
1040 FOR I=0 TO 3000:NEXT:RETURN
1050 ' ---------------
1060 GOSUB 1040:GOSUB 1000:FOR I=0 TO 21:LOCATE13,
I:PRINT"ﾔｯﾀﾈ ｾﾞﾝﾒﾝ ｸﾘｱｰ":NEXT
1070 GOSUB 1040:FOR I=0 TO 100:COLOR ,RND(1)*16:NE
XT:COLOR 15,1,1:END
1080 ' ---------------
```

こんなことはサブルーチンにするべからず！はっきりいって、百害あって一利なし（330〜390）

この行をひと目見て何をやってるかわかったらスゴイ。スプライトの初期位置を乱数で作って表示させてるのだけれど、ちょっと見た目にはとてもわかりにくいのだ！（420）

すべてをIF文で作った移動ルーチン。ぜひ、パラメータを使ってスッキリやりたいもの！（450〜490）

こういうところはパラメータとFOR〜NEXTを組みあわせて一体化すべきだ！（570〜630）

ゲームオーバーのときにしかスコアを出してくれない。さびしいじゃん？（770〜840）

このへんのサブルーチンの使い方はまずい。添削後リストの1550行以後を見て研究せよ！（1000〜1080）

■変数リスト

SC……スコア
MO……モンタの数
RO……ラウンド数
X,Y……モンタの座標
MX,MY……モンスターの座標
IX,IY……アイスブロックの座標
C1,C2,C3,C4……アイスブロックが次に進む場所の色
HS……ハイスコア

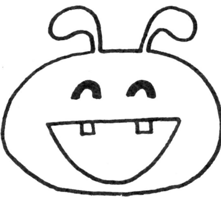
■プログラム解説

10〜 20	初期設定
35〜 50	データ読みこみ
70〜140	キャラクタデータ
170〜250	オープニング
270	画面初期化
290	面データ読みこみ
330〜340	モンスターの最初の座標
360〜390	キャラクタの表示
440〜490	キー入力判定
510〜520	判定
570〜650	アイスブロックの移動用判定
680〜690	モンスターの移動用判定
710〜730	モンタが死んだときの処理
750〜840	ゲームオーバー処理
865〜875	面クリアの処理
890〜980	面データ
1060〜1070	全面クリアの処理

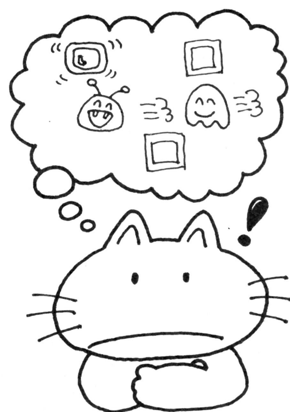
■参考にしたもの

「マイコンBASICマガジン」'84年6月号の『モグ吉クン』／デーピーソフト『フラッピー』





まず、ゲーム・シナリオをガッチリ作ろう！



例の山科さんがこのゲームを特に推薦していたのは、登場するキャラクタのカワイさと、単刀直入なるシナリオにあるのだ。

もう一歩練られていたならクーガ一発で正式に採用決定をしただろう。以下が送られてきたシナリオだ。

●モンスター（黄色）につかまらないようにモンタ（赤色）を動かし、アイスブロックを上の黒い部分に入れてください

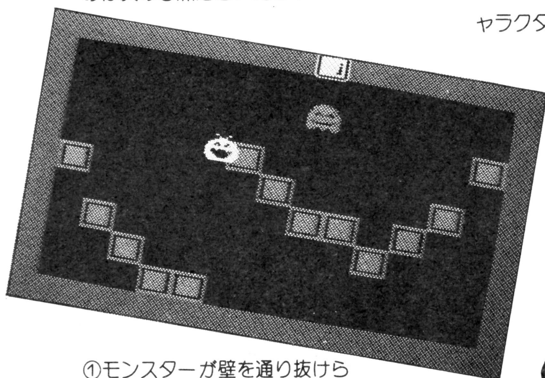
●モンタはかべは通りぬけられません。モンスターはかべを通りぬけてきます。

●アイスブロックを変なところにもっていくと動かせなくなります（やってみればわかります)。もし動かせなくなったら、自分で死んでください

●上の黒の部分にモンタを入れると死にます

●10面までありあます

このうちでゲームを殺してしまっているのは次の3点だといえる↙



①モンスターが壁を通り抜けられる

②アイスブロックを運んでいくところが中央でなく、画面のバランスが悪い

③面の構成が単純でパズル性に欠ける

この他にもデモからゲームに移るときにデモで出ていたキャラクタがそのまま表示されているなど、細かな欠点が数多く見られる。リスト－1がこのプログラムなのだが、全体的に行きあたりばったり。ちゃんと動いているのが不思議議なほどだ。

これらの点を改良したシナリオは次のようになる。

『ICE BLOCK』のゲーム・シナリオ案

【登場人物】

●モンタ……プレイヤーの分身でカーソルキーかジョイスティックで動かす。最初から3人いて、1面クリアするごとに1人ずつ増える。モンスターと衝突するとアウト。

●モンスター……敵。コンピュータ側で勝手に操作し、モンタに近づいてくる

●ブロック……不可侵(ふかしん)物体

●アイスブロック……モンタに反発して動く不可思議(ふかしぎ)生命体。これを画面上方の黒い四角のエリア（バミューダ・スクエア）に運ぶと1面終了となる

【デモンストレーション】

「ICE BLOCK」と大きくグラフィックキャラクタで、また画面の下方に「HIT SPACE OR TRIGER」と表示する。スペースキーかトリガーボタンが押されるまでモンスター、モンタ、アイスブロックを画面左側から右側に走らせる。この時はB.G.M.を流す

【操作法】

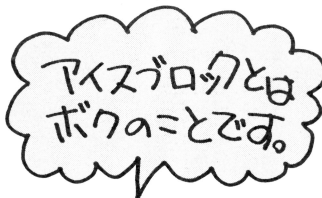
●スペースキーを押してゲームを始めると、カーソルキーでモンタを動かすようになる

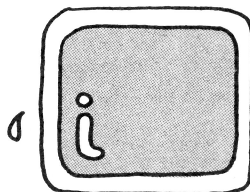
●トリガーボタンを押したときは、ジョイスティックでモンタを動かす

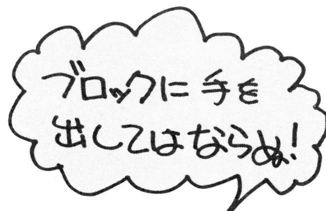
●移動可能な方向は上、下、左、右の4方向で、それ以外の入力（斜めなど）は無視する

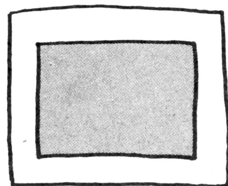
といったところだ。ゲームの全ぼうが見えてきたと思う。これで絵コンテもどきを描けばいうことなしだ。

教訓その1
作ろうとするゲームを完全に把握してからプログラムを考えるべし。シナリオのまとまっていないゲーム＝つまらないゲームという公式がある。









キーボードに向かうまえに鉛筆を握れ！



原作のプログラムは流れが入り乱れており、アマゾン川や揚子江のように流れが遅くなっている。プログラムは流れやすく組むのが望ましいのだ。そこらじゅうにGOTOダムやGOSUB池を作るのは良くないプログラムだといえる。

シナリオが完成した今、最も重要なのはいかに速く流れるようにするかなのだ。つまり素直に流れるよう、プログラム全体の流れをまとめておけばよい。

このゲームの場合は図―1のようになる。プログラミングのまえには必ず、このような感じの絵を描いて流れを具体的に把握するようにしないと、あとで混乱してきて泣きを見る可能性が高い。

フローチャートを知ってるキミは、もちろん、フローチャートの記号で書くべし。

さて、絵が描けたからもう準備OK？ と思ったらあまい。この状態で各ルーチンの基本的な役割、つまり何をどうすればよいのかを明確にしておかないとダメだ。この段階でちゃんと練らずにプログラミングを始めると、行きあたりばったり型のプログラムになりやすいのだ。

各ルーチンごとにまとめると次のようになろう。

各ルーチンの要素

【初期化ルーチン】
①グラフィックス画面をオープンする
②変数の整数化を行う（高速化のため）
③PLAY文の初期化を行う
④配列を宣言する
⑤キャラクタパターンを文字配列に読みこむ
⑥面データを配列に読みこむ
⑦必要なパラメータを読みこむ
⑧サウンドデータを文字変数に読みこむ

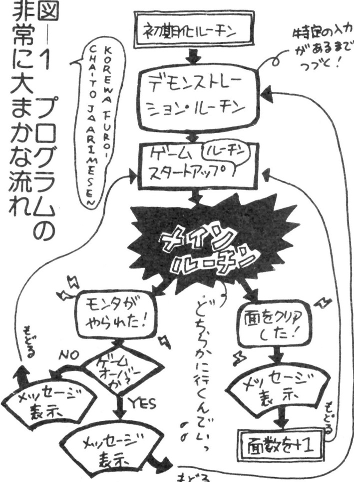
【デモンストレーション・ルーチン】
①大きなタイトル(ICE BLOCK)の表示を行う
②メッセージ(HIT SPACE OR TRIGGER)の表示を行う
③モンスター、モンタ、アイスブロックを動かす
④B.G.M.の演奏を行う
⑤スペースキーかトリガーボタンが押された時点で、入力に応じて入力装置（キーボードのカーソルキーかジョイスティック）を設定する

【ゲームスタートアップ・ルーチン】
①スコア、モンタの数、面数などの初期化
②面のパターンを表示する
③モンタ、モンスター、アイスブロックの初期位置を設定する

【メインルーチン】
①キーボードかジョイスティックから入力を受け、入力に応じてモンタを動かす
②モンタの動きに反発させてアイスブロックを動かす
③モンスターにモンタの½の速さで、モンタを追いかけさせる
④面クリア時か、モンスターとモンタが衝突したときにスクリーンをテキストモードにして、メッセージとスコア、ハイスコア、モンタの残りの人数を表示する。そのときに状況に応じたB.G.M.を演奏する

かなり大まかだが、このくらいプログラムの内容を決めておけばプログラミングはラクチンだ。

教訓その2
プログラミングに入るまえに手順と内容を明確にするべし。ここで手を抜くとプログラムが行きあたりばったり型となる。



図―1 プログラムの非常に大まかな流れ

いよいよ、プログラミングをはじめるぞ！

機は熟した。いざ出陣じゃ。紙と鉛筆と赤ペンと缶コーヒーで武装してキーボードへと向かうのだ。

まずは、初期化ルーチン。ここはごくあたりまえにやればよい（リスト―2）。

一応、CLEAR文で文字領域を確保して、変数の整数化を行って、配列を宣言してっと、リスト―2のようになれば合格。こう

リスト—2 初期化ルーチン

```
10 '      ICE BLOCK        For MSX
20 '
30 '      Original scenario by S.ISHIHARA
40 '      Character by S.ISHIHARA
50 '      Scenario enhance by DEBU
60 '      Game program  by DEBU
70 '      Scene-pattern by YUKI!!
80 '      Special thanks to Mr.YAMASHINA
90 :
100 CLEAR 1000:DEFINT A-Z
110 WIDTH 40:OPEN "GRP:" AS #1
120 DIM PX(3),PY(3),DX(3),DY(3),PA$(2)
130 PM=11:DIM PA(9,PM),PB(5,PM)
140 PLAY "T255V15"
150 :
160 RESTORE 2000 'CHARACTER DATA
170 FOR I=0 TO 2
180   A$=""
190   FOR J=0 TO 31
200    READ B$
210    A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
220   NEXT
230   PA$(I)=A$
240 NEXT
250 :
260 RESTORE 2060 'PARAMETER DATA
270 FOR I=0 TO 3
280   READ PX(I),PY(I),DX(I),DY(I)
290 NEXT
300 :
310 RESTORE 2080 'SOUND DATA
320 READ DP$,CP$,OP$,GP$
330 :
340 RESTORE 3000 'MEN DATA
350 FOR I=0 TO PM-1
360   FOR J=1 TO 9
370    READ A$:PA(J,I)=VAL("&H"+A$)
380   NEXT
390   FOR J=0 TO 5
400    READ A:PB(J,I)=A*16
410   NEXT
420 NEXT
430 :
2000 '* BLOCK CHARACTER DATA ***********
2010 DATA 7f,c0,bf,bf,bf,b7,bf,b7,b7,b7,
b7,b3,bf,bf,c0,7f,fe,03,fd,fd,fd,fd,fd,f
d,fd,fd,fd,fd,fd,fd,03,fe
2020 '* MONSTER CHARACTER DATA *********
2030 DATA 07,1f,3f,3f,7f,7b,f5,ff,ff,ff,
ef,f0,ff,ff,fb,71,e0,f8,fc,fc,fe,de,af,f
f,ff,ff,f7,0f,ff,ff,df,8e
2040 '* MONTA CHARACTER DATA ***********
2050 DATA 0c,02,03,0f,3f,7b,75,ff,ff,e4,
e0,f0,f8,7c,7f,3f,30,40,c0,f0,fc,de,ae,f
f,ff,27,07,0f,1f,3e,fe,fc
2060 '* PARAMETER ***********************
2070 DATA 0,-16,8,-1,16,0,17,8,0,16,8,17
,-16,0,-1,8
2080 '* SOUND DATA **********************
2090 DATA "O4DDGGFGAABBO5DDCEO4BBBAFGEDD
D","O5DDGEFBBBO6CDDCO6AABBB","O4GGFECCC"
,"O3GGFECCC"
3000 '* MEN DATA ************************
3010 DATA 0080,008F,0090,0180,0020,0020,
00A1,1D0A,0204,11,6,9,4,4,6
3020 DATA 00A0,02A0,0222,041A,0408,05E4,
0410,0400,0000,12,2,5,2,8,4
3030 DATA 1422,0080,0248,0528,0568,0400,
00BC,0000,0400,10,1,9,2,9,4
3040 DATA 0AAA,0000,0AAA,0000,0AAA,0000,
0AAA,0008,0AAA,10,2,4,8,4,2
3050 DATA 0008,0410,0840,1084,0108,0210,
0421,0042,0000,13,8,11,8,13,6
3060 DATA 0008,1324,0400,10D0,0500,002C,
0881,0010,03B2,7,3,5,3,9,3
3070 DATA 0080,0008,0460,0114,0202,0850,
00C8,0400,0120,11,5,12,6,7,5
3080 DATA 0888,0422,0888,0242,1088,0222,
0988,0002,0888,13,3,6,6,13,7
3090 DATA 0202,0488,0120,0840,0109,0050,
1404,0100,0000,7,5,2,8,12,2
3100 DATA 1C80,0094,04F5,1401,17F9,100F,
1040,0000,1FF0,1,2,2,8,7,2
3110 DATA 0080,0080,00F8,0480,049B,0480,
04DC,0400,1420,12,7,2,8,2,7
```

Ⓐ(10〜90行) Ⓑ(100〜110行) Ⓒ(120〜140行) Ⓓ(160〜240行) Ⓔ(260〜290行) Ⓕ(310〜320行) Ⓖ(340〜420行)

Ⓐ打ちこまなくてもゲームはできる注釈行。でも、作者への感謝をこめて、なるべく打ちこんでやろう！

Ⓑ文字領域の確保、変数の初期化、グラフィックス・スクリーンのオープンなど、プログラムの付き物的初期化を行う

Ⓒ配列の宣言とPLAY文の初期化を行う
各配列の意味は次の通りだ

PX, PY……スプライト移動時の増分パラメータ

DX, DY……移動先のカラーコードを知るための増分パラメータ

PA$……スプライトに入れるべきキャラクタパターンを保存する

PA, PB……面のパターンを保存する

Ⓓキャラクタデータを PA$に読みこむ

Ⓔパラメータ値を配列に読みこむ

Ⓕサウンド（PLAY文で使う）を読みこむ。各変数のサウンドは次の通りだ

DP$……デモのときに流れるB.G.M.

CP$……面をクリアしたときに流れるB.G.M.

OP$……モンタが他界したときに流れるB.G.M.

GP$……ゲームオーバーのときに流れるB.G.M.

Ⓖ面データの読みこみを行う

*なお2000行からのDATA文は各注釈通りの内容だ

リスト—3 デモンストレーション・ルーチン

```
500 '** DEMO ***************************
510 SCREEN 2,2:COLOR 7:PLAY DP$
520 FOR I=0 TO 2:SPRITE$(I)=PA$(I):NEXT
530 FOR I=0 TO 3
540   PSET(0,20+I),0
550   PRINT#1,"[illegible]"
560   PRINT#1,"[illegible]"
570   PRINT#1,"[illegible]"
580 NEXT
590 :
600 FOR I=0 TO 1
610   PSET(50+I,180+I),0
620   PRINT#1,"HIT SPACE KEY OR TRIGGER"
630 NEXT
640 :
650 IF PLAY(0)<>-1 THEN PLAY DP$
660   PUTSPRITE 1,(0+I,80),8
670   PUTSPRITE 2,(0+I,116),11
680   PUTSPRITE 0,(0+I,152),7
690   IF STRIG(0) THEN JK=0:GOTO 730
700   IF STRIG(1) THEN JK=1:GOTO 730
710   I=(I+8) MOD 256
720 GOTO 650
730 IF PLAY(0) THEN 730
740 :
```

Ⓗ(510行) Ⓘ(520行) Ⓙ(530〜580行) Ⓚ(600〜630行) Ⓛ(650〜720行) Ⓜ(730行)

Ⓗスクリーンをハイレゾグラフィックスモードに設定し、フォアグラウンドカラーの初期化、B.G.M.の演奏を行う

Ⓘスプライトにキャラクタパターンを詰めこむ

Ⓙタイトル（ICE BLOCK）の表示を行う

Ⓚメッセージ（HIT SPACE OR TRIGGER）の表示を行う

Ⓛスペースキーかトリガーボタンが押されるまでスプライトを動かし、B.G.M.を流し続ける

ⓂB.G.M.の演奏が完全に終わるまで待つ

ならなかったら、なるように次から心がけるように。プログラムで最も大切なのは見やすさ、美しさなのだから……。

さて、ここで注目すべき点が2つある。1つはキャラクタパターンを直接SPRITE$に詰めこまずに、文字配列に入れているところだ。MSXを使い慣れた人ならすぐにわかると思うが、MSXはスプライトを画面から消すのにSCREEN文を実行しなければならない。が、SCREEN文を実行すると定義しておいたSPRITE$が初期化されてしまうのだ。あの長大なキャラクタパターンのデータを何度も読むのはバカバカしいので、この方法を使ったわけだ。こうしておけばスプライトを消したいときにすぐに消せるし、使いたいときはSPRITE$(n)=PA$(n)［nはスプライト番号］のように、さっと使えるわけだ。

2点めは面のパターンを1度にすべて読んでしまうことだ。原作ではRESTORE文を使って面データの先頭にREAD文の読み先を設定しているのみだったが、この方法を使ってロードランナーのように、最終面が終ると最初の面に先祖返りさせたり、面の追加や削除が簡単にできるようにしたりしておいた。

ここでは変数PMに面パターンの最大値を入れるようにしている。

また、サウンドデータも初期化ルーチン中で文字列に読みこんでいるが、これはメインルーチン中に、できるだけ実数や文字列を入れたくなかったからだ。これなら、プログラムの変更、バージョンアップがしやすくなる。こういう気配りも大切なんだぞ。

次はデモンストレーション・ルーチンを作る。

リスト—3がお手本だ。この部分はほとんど原作に手を加えてないのでリストを読めばすぐにわかるだろう。

入力装置としてジョイスティックをサポートする方法は690、700行で行っているように変数（このプログラムではJK）にキーボードからなら0、ジョイスティック1のほうなら1、2のほうなら2を入れておいて、STICK(JK)で入力を受ければよいわけだ。

教訓その3
「変数」を活用して、のちのちのバージョンアップにそなえよ

見やすいプログラムを作れば、よいプログラムができる！

さて、ゲームスタートアップ。

ここでは1ゲーム内で初期化しなければならない変数（スコア、モンタの数、面数など）を初期化し、面のパターンを画面に表示するのだ。リストー4がそのルーチンだ。

ここで注目すべきなのは面パターンの構成。原作では縦方向に対して1つずつしかブロックが置けなかったが、このバージョンではロードランナーのように好きな位置に好きな数だけブロックが置けるのだ。図ー2のような面作成用紙を作れば、誰でも簡単に面を作ることができる(図ー3)。面を増設したい場合は3120行以後にデータ文として面のパターンを置き、初期化ルーチンの130行にあるPMに増やしたい面数を加えてやればいい。

さあ、最後にゲーム・メインルーチンを作る。

ここは大きく分けて、入力からモンタを動かし、アイスブロックとモンスターの制御を行うまでの部分（メインループ）と、



メインループより分岐して処理される面クリア、モンタの他界(アウト)、ゲームオーバーという3種類のメッセージの表示、スコアや面数の制御を行う部分になる。

メインループでは、初期化ルーチンで配列に読みこんでおいたパラメータを使って各スプライトを移動させる。方法は図ー4のようにすればよいのだ。

メッセージの表示だが、3種類とも表示すべき内容は同じなので、その部分はサブルーチンとし、各分岐より呼び出すようにするのがよいだろう。

リストー5のようになればOK。プログラム的にわかりにくいところはないはずだ。

これですべて終わった。リスト2〜5を続けて打ちこめばバージョンアップの『ICE BLOCK』が楽しめるようになっている。リストの全体量は原作を大幅に追い越したが、これもプログラムの見やすさゆえ、お許しあれ。

図ー4 パラメータの使い方

0 ↑ / 1 → / ↓ 2 / ← 3

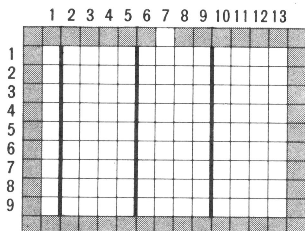
スプライトは上下左右の4方向にしか動かないのでそれぞれ番号を付けて番号で管理する。図のように決めておけば、IF文を使わなくても入力にあわせスプライトを動かせるのだ。つまり、方向をパラメータで指定するとX，Yの増分値になるような配列を使えばいいのだ。

PX(0)=0,PY(0)=−16
PX(1)=16 , PY(1)=0
PX(2)=0 , PY(2)=16
PX(3)=−16, PY(3)=0

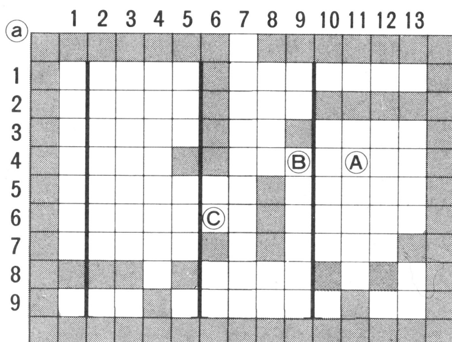
こうなっていればたとえばモンタを1の方向(上)に動かしたいときは、
X=X+PX(1):Y=Y+PY(1)
とすればいいわけだ。

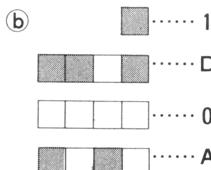
> **教訓その4**
> プログラムはすべからく見やすく"描く"べし。見にくいは醜いに通ずる

図ー2 画面作り用紙フォーマット



図ー3 画面データの取り方





ⓒ 2進16進変換表

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

例えばⓐ（1面目のパターン）の8段目に注目。この部分を左から順に面作り用紙フォーマットの太線で4分割（いちばん左は1マスだけになる）して、縦にならべるとⓑのようになる。これを、ⓒの2進16進変換表で1つ1つ数字にすると1D0Aになる。これがⓐの8段目のデータだ。このような作業を1段目〜9段目まで行えばいいわけだ。そして、データの最後にモンタ(Ⓐ)、アイスブロック(Ⓑ)、モンスター(Ⓒ)の順で初期位置を付け加えればできあがり。例えばⓐのデータは、0080,008F,0090,0180,0020,0020,00A1,1D0A,0204,11,4,9,4,6,6となる。1D0Aが8段目のデータ、末尾の6個の数字が3つのキャラクタの初期位置だ。

リスト—4　ゲームスタートアップ・ルーチン

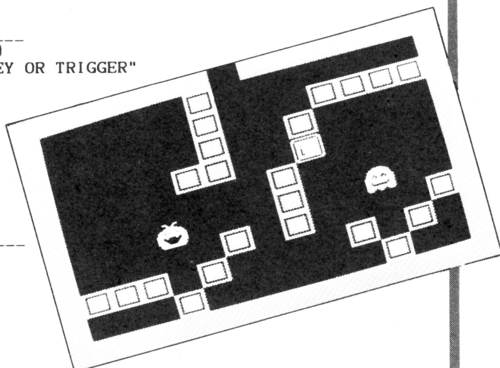
```
Ⓝ ┌1000 '* GAME START UP ******************
  └1010 SC=0:MO=3:RO=0:T=1:ME=0
   1020 :
   1030 '_ DRAW SCREEN __________________
Ⓞ ┌1040 SCREEN 2,2:CLS
  │1050 LINE(0,0)-(240,176),12,BF
  └1060 LINE(112,0)-(127,15),1,BF
Ⓟ ┌1070 FOR Y=1 TO 9
  │1080  FOR X=1 TO 13
  │1090   BX=X*16:BY=Y*16
  │1100   BC=((PA(Y,ME) ¥ 2^(13-X)) MOD 2)*((RO MOD 16)+1)+1
  │1110   LINE(BX,BY)-(BX+15,BY+15),BC,BF
  │1120   LINE(BX+2,BY+2)-(BX+13,BY+13),1,B
  │1130  NEXT
  └1140 NEXT
   1150 :
   1160 '_ SET LOCATION _______________
Ⓠ ─1170 FOR I=0 TO 2:SPRITE$(I)=PA$(I):NEXT
Ⓡ ┌1180 X=PB(0,ME):Y=PB(1,ME)
  │1190 PUTSPRITE 1,(X,Y),8      ' MONTA
  │1200 IX=PB(2,ME):IY=PB(3,ME)
  │1210 PUTSPRITE 0,(IX,IY),7    ' ICE BLOCK
  │1220 MX=PB(4,ME):MY=PB(5,ME)
  └1230 PUTSPRITE 2,(MX,MY),11   ' MONSTER
   1240 :
```

Ⓝ1ゲーム中で初期化すべき変数の初期化を行う
Ⓞ基本ゲーム画面(図—2参照)の表示を行う
Ⓟ面のパターンの表示を行う
Ⓠスプライトにパターンを詰めこむ
Ⓡモンタ、アイスブロック、モンスターを初期位置へ表示する
※面の表示がすべて終るとすぐゲームが始まるようになっているが、ここでひと呼吸ほしい人は「1235 IF STRIG(JK)=0 THEN 1235」という行を付け加えるべし。そうすれば、スペース・キーかトリガーボタンを押すとゲームが始まるようになる

リスト—5　メインルーチン

```
1250 '_ READ STICK ____________________
1260 S=STICK(JK)
1270 IF S MOD 2=1 THEN S=S¥2 ELSE 1320
1280 :
1290 '_ MOVE MONTA ____________________
1300  IF POINT(X+DX(S),Y+DY(S))<>1 THEN 1320
1310   X=X+PX(S):Y=Y+PY(S)
1320  PUTSPRITE 1,(X,Y),8
1330  IF (X=112 AND Y=0)+(ABS(MX-X)<9 AND ABS(MY-Y)<9)<0 THEN 1550 ' OOPPS !!!
1340 :
1350 '_ MOVE ICE ______________________
1360 FOR S=0 TO 3
1370   IF X+PX(S)<>IX OR Y+PY(S)<>IY THEN 1400
1380    IF POINT(IX+DX(S),IY+DY(S))<>1 THEN 1400
1390     IX=IX+PX(S):IY=IY+PY(S):S=3
1400 NEXT
1410 PUTSPRITE 0,(IX,IY),7
1420 IF IX=112 AND IY=0 THEN 1600 'CLEAR !!!
1430 :
1440 '_ MOVE MONSTER __________________
1450 T=T*-1:IF T<1 THEN 1500
1460 MS=2+(Y<MY)*2
1470 IF MY<>Y AND POINT(MX,MY+DY(MS))=1 THEN MY=MY+PY(MS):GOTO 1500
1480  MS=1-(X<MX)*2
1490  IF MX<>X AND POINT(MX+DX(MS),MY)=1 THEN MX=MX+PX(MS)
1500 PUTSPRITE 2,(MX,MY),11
1510 IF (X=96 AND Y=0)+(ABS(MX-X)<9 AND ABS(MY-Y)<9)<0 THEN 1550 ' OOPPS !!!
1520 :
1530 GOTO 1260
1540 :
1550 '_ OOPPS !!! _____________________
1560 MO=MO-1:P$=OP$:A$="OOPPS !!!"
1570 IF MO=0 THEN 1660
1580 GOSUB 1780:GOTO 1030
1590 :
1600 '_ CLEAR !!! _____________________
1610 RO=RO+1:ME=(ME+1) MOD PM
1620 SC=SC+ME*100
1630 MO=MO+1:P$=CP$:A$="CLEAR !!!"
1640 GOSUB 1780:GOTO 1020
1650 :
1660 '_ GAME OVER _____________________
1670 P$=GP$:A$="GAME OVER":GOSUB 1780
1680 LOCATE 10,20:PRINT "HIT SPACE KEY OR TRIGGER"
1690 :
1700 JK=-1
1710 FOR I=1 TO 2000
1720  IF STRIG(0) THEN JK=0:I=2000
1730  IF STRIG(1) THEN JK=1:I=2000
1740 NEXT
1750 :
1760 IF JK THEN 500 ELSE 1000
1770 :
1780 '_ PRINT SCORE ___________________
1790 PLAY P$
1800 IF PLAY(0) THEN 1800
1810 :
1820 SCREEN 0:COLOR 15:KEY OFF:CLS
1830 IF SC>HS THEN HS=SC
1840 :
1850 LOCATE 16,4:PRINT A$
1860 LOCATE 14,8:PRINT "YOUR SCORE";SC
1870 LOCATE 15,12:PRINT "HI-SCORE";HS
1880 LOCATE 16,16:PRINT "MONTA ";MO
1890 :
1900 FOR I=1 TO 3000:NEXT
1910 IF PLAY(0) THEN 1910
1920 RETURN
1930 :
```

- (1250) ここから1530までがいわゆるメインループ
- (1270) 入力を受け、上下左右を0～3の番号に変換
- (1300) 動けたら動く
- (1330) 最後の文字は『ウィザードリィ』ではないけど、シクったら"OOPPS!"と表示されることを意味している。ただし、これは注釈文。実際の働きは、1560行と1850行でやっている
- (1360) 4方向すべてについて動くかどうか調べるのだ
- (1420) 最後の文字はやった！　あがり！　の注釈文。実際は、1630行と1850行の組みあわせでPRINTしている
- (1450) モンスターをモンタの2分の1のスピードで動かすために1回ごとに休ませているのだ
- (1460–1470) モンスターがモンタを追っかけるために、まずY軸について調べている
- (1480–1490) 上と同様、X軸について調べる
- (1510) この判断はどちらか一方だけでいいのだが、公平を期すために2つ置いたのだ
- (1560–1580) モンタがやられた！　残りのモンタが0ならゲームオーバールーチンへ
- (1610–1640) やったぜ！　1面クリア！　というときのルーチン。原作とは違ってスコアは一定にした
- (1680–1760) 常にデモに帰っていたのでは芸がないので、一定時間内にゲームをはじめればデモを見なくてすむようにした。こんな心配りもゲーム作りの大切なポイントだ！　どうしてそうなるか、よ～く考えてみよう！
- (1790–1930) メッセージの表示を行うサブルーチン。すべてのメッセージで共用できるように、変数A$にメッセージの文字を入れる方法を使った



新鮮ゲーム

寄ってらっしゃい、見てらっしゃい。心ときめく新鮮ゲーム。読んでるうちにムズムズと指がうごめきだしたら、55ページからはじまるリスト集を広げてルンルンと打ちこもう。〈標準打ちこみタイム〉は、そのリストを打ちこむのにかかる予想時間を分で表したもの。タイムが長くたってひるむんじゃないぞ。長いプログラムはそれだけおもしろいのだ！

ひとりで遊べる7ならべ
ルールは完璧

標準打ちこみタイム 40分

7ならべ

FOR PC-8001,mkII／8801,mkII N-BASIC

BY 清水晴彦

★リスト→55ページ





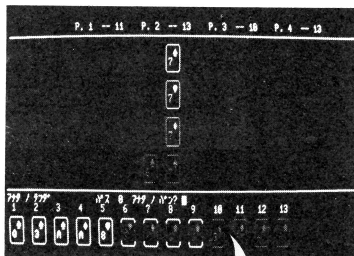
ごらんのとおり7ならべです

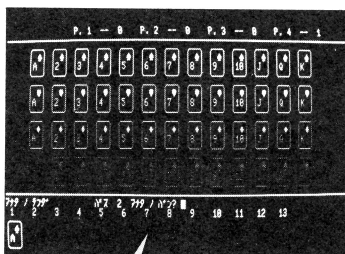
7ならべして遊びたいな……と思ったら、相手がたったひとりしかいなくて、おたがい手のうち丸見えでつまらないゲームをしてしまったことなんてない？（私はあるのだ）

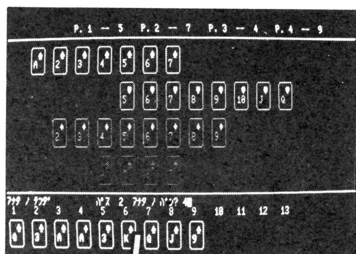
その点、この『7ならべ』なら、たったひとりで完璧な7ならべが楽しめる。しかも、相手が3人（全部コンピュータ）いるのだから、遊びごたえもあるよ。

プレイヤー1～3がコンピュータで4がキミ。自分の番が回ってきたら、出したいカードの上に表示されている数字を入力して、リターン・キーを押せばOK。パスしたいときは、0リターン。ただし、パスは3回まで。4回目で失格（ただし、出せるカードがあるのに4回目のパスをしたら、コンピュータが任意の1枚を取り出す仕組み）。

Kまでいけば Aから出せるルールはここでは採用されていないので注意。







タダイマ ノ ジュンイ
No. 1 --- P. 1
No. 2 --- P. 3
No. 3 --- P. 2
No. 4 --- P. 4 (YOU)
Play Again ? (Y/N)

イラストは友人松永くんの作品

ども、みなさん、こんにちはです。来週から恐怖の期末テストが始まるのです。にもかかわらず、プロレス番組など見ながらこの原稿に向かっているのは、中間テストで掟破りの2科目赤点を成しとげた、余裕と実力のなせる技でしょーか。実はぼくロリコンです。





〈7ならべ〉1回目、ゆみは3枚しか出せずに4パスで失格になりました。くやしーっ!! しかし2回目、なんと手もちのカードが良いこと……他の3人がみんな4パスで失格しました。やったネ！

28連発



標準打ちこみタイム 30分

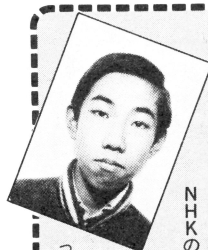
とにかく食え、
バクバク食って食いまくれ

バクバクマン

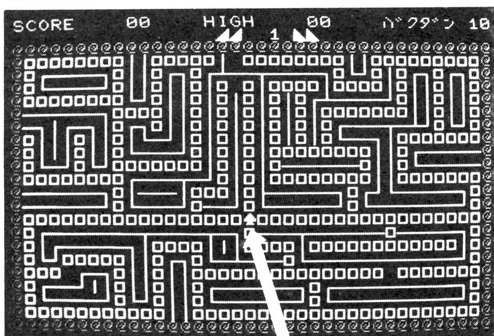
FOR PC-8001,mkII／8801,mkII N-BASIC

★リスト→56ページ

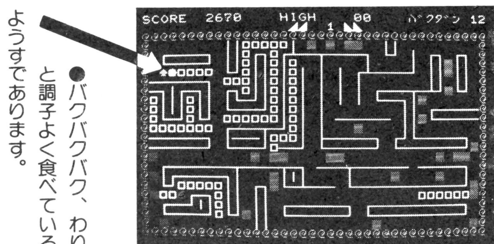
BY 花島 誠



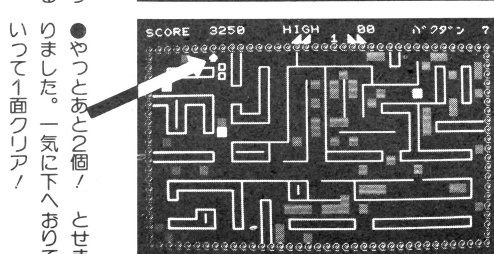
意外とかんたん『マイコン入門』
たしかテクノポリスに投稿したはずなのに、なぜかプログラムポシェットに採用され、びっくりしました。(編集部注・テクポリの152ページを読めば疑問が晴れます)マイコンをはじめたきっかけはNHKの『マイコン入門』。意外とかんたんでおもしろかったのでやってみたんです。



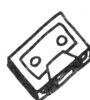
●このスペードがバクバクマン。これからムニャムニャを食べようと、まずは準備体操（のつもり）。



●バクバクバク、わりと調子よく食べているようすであります。



●やっとあと2個！とせまりました。一気に下へおりていって1面クリア！



行きづまったらGキーを押せ！

キミはバクバクマン。なんて突然いわれても困っちゃうかもしれないけど、このゲームをRUNすると、必然的にそうなる。バクバクマンはスペードの形をしていて、ムニャムニャ（□）が大好物。ムニャムニャは、キミの大好きな食べ物の名前に変えよう。例えば、スルメとか(わしの好物じゃ)。ところが、気持ちよく食べまわっていると、一定時間ごとになにやら音がしてジャマっけな岩がゴツゴツ出てきちゃう。これを爆弾で壊したり、ワープしたりして、ムニャムニャを全部食べてしまおうってのが、キミの目的だ。

使用キーは1235（左下右上）。どちらかというと岩が出現したらやっかいなことになりそうな場所から食べに行くよう心がけよう。

1回に出現する岩は、面数＋15個。グズグズしていると、いくらでも岩が増えてきて、もうどうしようもなくなるから、効率よく食べていくべし。

岩を砕くための爆弾は、最初は10個キミの手のなかにある。テン・キーの操作でそのまま岩にぶつかれば、自動的にセットされ、岩が爆破されるのだ。もちろん、1個破壊するたびに、爆弾は1つずつ減っていくから、あまりムダな岩を壊して遊ばないように。

爆弾は〝＊〟で1つ補給。

〝●〟がワープ穴。ただしどこに出るかはわからない。

状況が絶望的になったら、Gを押そう（自殺キー）。

■参考──『はるみのゲームライブラリーPARTII』



ポシェット裏面場 〈突然あっちゃん〉フッフッフッ、ついに自分で自分にペンネームをつけてしまった。ところで、私はたけちゃんとお話をしていると、頭がアドベンチャーしてきます。残り時間と体力を考えながらでないとたけちゃんと会話するのは危険です。

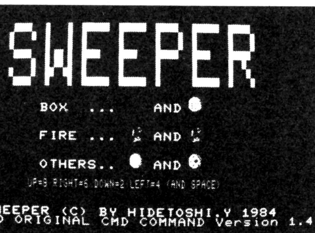
標準打ちこみタイム 200分

パズル＋本格リアルタイムゲーム

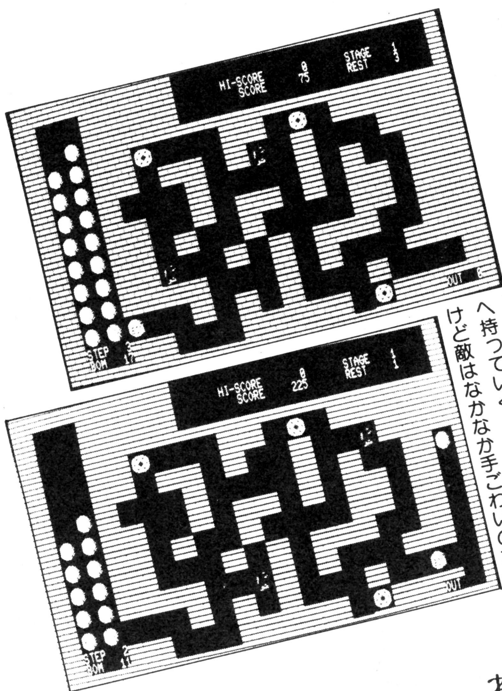
スウィーパー SWEEPER

FOR PC-8801,mkⅡ
N88-BASIC
BY 柳田英俊

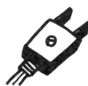
★リスト→57ページ



▲かんたんなキャラクタ紹介の初期画面。リターン・キーでゲームスタート。



◀左から爆弾を取ってきて、右へ持っていく。単純そうに見えるけど敵はなかなか手ごわいのだ。



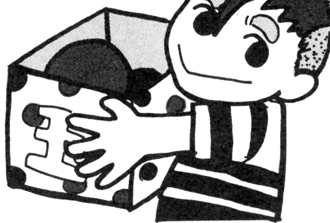
楽しいボーナスステージもついてる

これ、とても長いプログラムだけどそれだけの内容もあわせもつ永久保存版。ガッツで打ちこもう！

画面左に積みあげられているのは、20個のBOMB(爆弾)。これをコンピュータと交互に取って最後の１個（斜め線の入った不良品）を取ったら負け、取らせたら勝ちというゲームだ。実際には１個残った時点で勝負の判定はおりちゃうけどね。勝てばそのまま、負けたら残り数が減って次の面へ。勝敗にかかわらず取ったBOMBの数×100がプラスされる。

2468で"カラ"と書かれた箱を動かしてIN（左下）へ向かおう。ここに入れば自動的にBOMBが入ってくる。もういらないってときは、すぐにはなれればいい。ただし、１回にまとめて取れる個数はSTEP（左下の表示）の数（２～４）で決められているのだ。この数はボーナスキャラ（ハンドルみたいなキャラクタ）を取ったり、FIREがボーナスキャラにぶつかったりするたびに、ランダムに－１～＋１される。

抱えたBOMBは右下のOUTへ持っていけば、自動的に吸いあげられる。次にコンピュータが自分の分を取って、爆弾取り再開。この繰り返しだ。



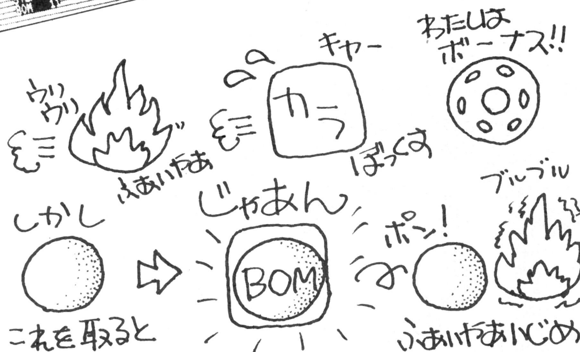
爆弾を抱えているときにスペース・キーを押せば５×５の範囲を破壊する時限爆弾がセットできる。ただし、INやOUTのところで爆発させると、受け渡し機能も破壊されるので注意。

奇数面目をクリアすると、時間制限付きのボーナスステージも楽しめるぞ。面は全部で９パターン。とにかく楽しめる、大型ゲームだよ。

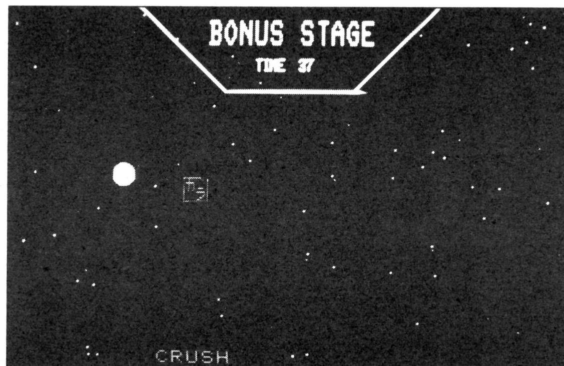
みなさん許してあげてください

プログラムが長くてすみません。88にはPCG、PSG、SYMBOLがないので自分で作るしかないのです。ところで、実はぼくもボーイスカウトに入っています。札幌第5団です。





▼ボーナスステージ。照準の"カラ"を動かして、ミサイルを撃て！ミサイル発射はスペース・キー。





〈SWEEPER〉ゆみは自分でセットしたバクダンの近くでウロウロしていたので、死んでしまいました。みんなは、きっとそんなドジはしないよね。でもこれ、楽しかったなぁ～。

キミはいくらかせげるか!?

るーれっと

標準打ちこみタイム 70分

FOR PC-6001mkII
N60m-BASIC PAGE4
BY ごじら

★リスト→60ページ



クセの出てくるルーレット

ルーレットに限らず、賭けごとってその人のクセがいろいろあっておもしろい。勝つか負けるかは、時の運だから、どんなやり方が正しいとはいえないけど、勝ったほうはきまって「私は正しかった」っていうんだよね。

で、このゲームは、きわめてルーレットです。



2人でやればもっと楽しい

最初に人数を聞いてくる。1か2で、ひとりで楽しむか、2人で戦うか選ぼう。

そこで、ストーリー。このルーレットを、なぜキミがやることになったか、というお語がツラツラと画面に出てくるのだ。よおく理解して（無視してもよい!）スペース・キーを押すと、ルーレットがはじまる。

さあ、まず賭け金を入力しよう。セレクトボードのうえに、2?、4?、6?……と聞いてくるので、賭けたい金額を入力。つまり、2? のところで3を入力すると、2の目に賭け金3を置いたことになる。ただし、1つの目に賭けられる金額は1～4のあいだに限る。賭けたくないときは、0でなく5を入力すること。

プレイヤー1から順次、2～30まで賭けてしまってから、プレイヤー2の賭け金セットをスタート。2人とも賭けおわると自動的にルーレットが回りはじめる。コロコロコロ……という感じでボールが動き、ピッと止まったところがあたりの目。あたったときの配当は、目の数×賭け金。よく、街を歩いていると見かけるテレビ・ルーレットと似たようなルールだ。

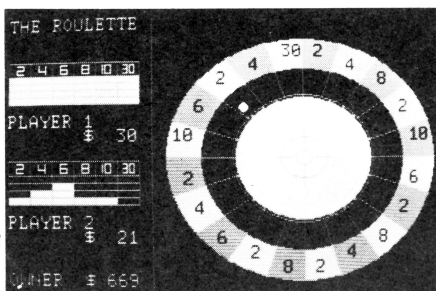
持ち金が0以下になるか、オーナーの持ち金が底をついたときゲームオーバー。2プレイヤーの場合はどちらかが0になってもゲームを続けられる。

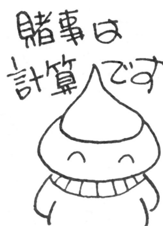


わかった! キミはモスラだろ

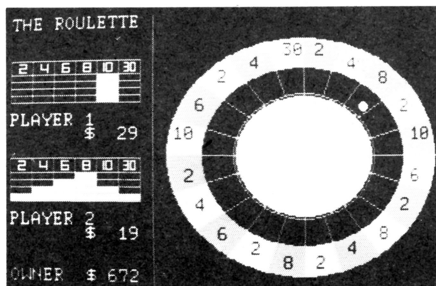
最近は性能のいいマシンが続々出てきて目移りしてしまう。ところで、虎姫高校1年7組45番、アメフトに所属。さて、ここで問題です。いったい、私はだれでしょう!?

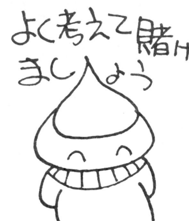




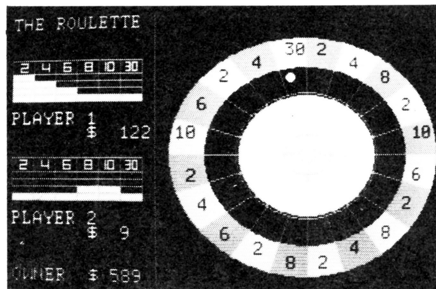














●PC-8801系/PC-6001系

ポシェット裏面場 〈突然あっちゃん〉たけちゃんの家には犬が3匹いるそうです。でも、名前がついているのは“エミ”（ちなみにハットリくんの奥さんもエミちゃんです）という犬だけで、あとの2匹の犬は文字変数で、日によって違う名で呼んでいるんだそうです。

無限に続く地下へのサスペンス

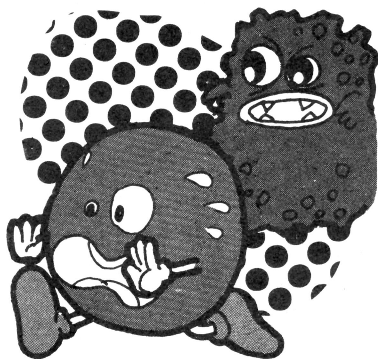
ナイスクロール

標準打ちこみタイム 30分

FOR PC-6001,mkII／6601 N60-BASIC
16K PAGE2

BY 重松津留三

★リスト→61ページ



青や赤のブロックがいたるところに散らばっている地下通路を下へ下へと降りていくのが、キミの宿命だ。キミの後ろを不気味なエイラー(@)が追いかけてきているのだ。

このエイラーは、動きはそんなに速いわけでもないし、ときどきキミとは反対方向に行ってしまうけれど、いつのまにか、すーっとキミに近づいてしまっているというおそろしい怪物なのだ。

エイラーにつかまらないように、いちばん下の階までおりていけば、スコアが100点増えて、画面が上へスクロールする。そして再び、キミの地下への果てしない降下がはじまるのだ。このとき、エイラーはキミの上の階にいても、キミと同じ階に突然出現する。つまり、X軸の座標が同じになっていると、あっけなくやられてゲームオーバーになってしまうから注意が必要だ。

キミはカーソル・キーで上下左右に移動できる。画面は左右でつながっているよ。エネルギーが100以上あれば、⇩と⇨を同時に押せば穴が掘れるぞ(ただしエネルギーは100減る)。



赤いブロックと青いブロック

エネルギーは何もしていなくても1つずつ減っていくから、そのままでは0になるのを待つばかり。そこで、赤いブロックを見つけたら、なるべく取っていこう。これは、エネルギー補給タンクなのだ。青いブロックに触れるとエイラーのスピードが2倍になってしまう。エイラーは、どちらもまったく関係なくパクパク食べて追っかけてくるぞ。ただエイラーもキミも壁(□)のキャラクタだけは通り抜けられない。エイラーは"□"にぶつかると反対方向に進みはじめるのだ。



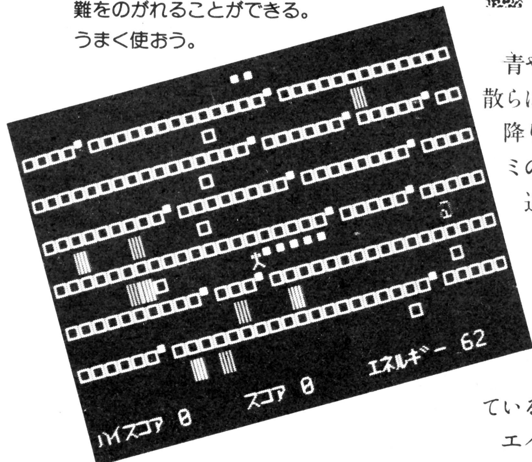
いちばん下までおりれば100点！

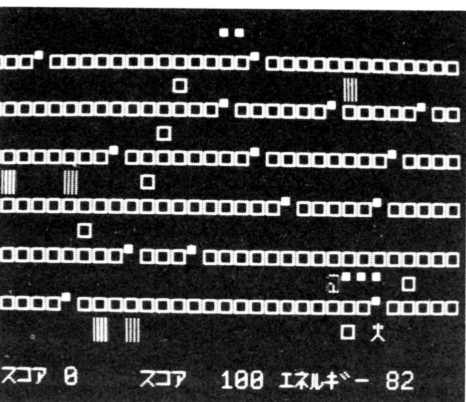
RUNさせると、タイトル表示。原色だけを使ったカラフルなタイトルだ。

スペース・キーを押して、エネルギー量100からゲームスタート。

キミのキャラクタは"火"。ただの漢字の"火"だけど、なんとなく、手をあげて逃げまわっているような感じ。

▼エネルギーが100以上あれば、穴をあけて難をのがれることができる。うまく使おう。





▲とうとういちばん下の階まで追いつめられた！ しかし、まだまだ!!

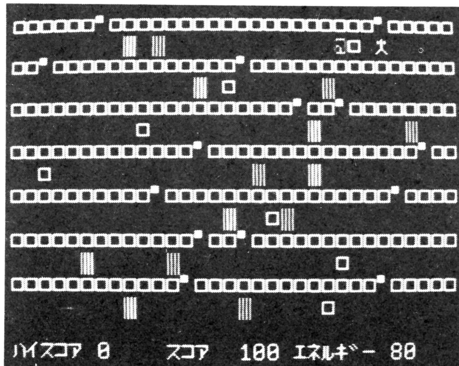
これで3号連続の重松おじさん

このゲームはプロポ（プログラムポシェットのこと）4,5号連続掲載記念に、と半年ぶりに作ったものです。しばらくはなれていたために、ショートなのに1か月近くかかりました。5号でリストが印刷ミスとのこと、お電話いただきましたが、かえっていい宣伝になると思っています。





▼突然、画面がスクロールして最下段が最上段へ。ほかはすべて前と同じ。エイラーはキミの階までワープ。



ポシェット裏面場 〈突然あっちゃん〉クーは朝ごはんを食べると必ず下痢するんだそうです。むかし、おなかがすいていたのでつい朝ごはんを食べてしまい、電車に乗って学校へ向かっていると途中でおなかがピーピー。満員電車のなかでモラシタという噂です。



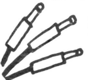
パソコンで楽しむダーツゲーム

40行くらいしかないからラクに打ちこめるし、打ちこんでからもなかなか遊べちゃう、おトクな『ターゲット』。

なんだか、"きわめて"ものが続くけど、これだってきわめてダーツゲームなのだ。

画面右の的目がけて、左の矢を放ち、5回投げての総合点を競うゲームだ。

オリジナルのプログラムでは、表示されている矢が、投げられたはずなのに画面に残ったり、矢の飛び方がカクカクしてたのでたけちゃんがちょっと手を加えた。矢の飛び方は途中から放物線を描くようにしてあるけど、飛ばす力に応じてはじめから放物線になって飛んでいくようにも改造できるはずだから、ヒマな人はやってみよう。



投げる力と高さを決める

タイトルが出て、リターン・キーを押すと、ゲームスタート。

画面下で棒グラフが伸びたり縮んだりしはじめる。これは、矢を投げる力を表しているのだ。適当なところで、スペース・キーを押すと、棒グラフの動きは止まり、そのときのグラフの長さが投げる力になるわけだ。

次に、画面左で矢が上下しはじめる。これは、矢を投げる高さを表しているのだ。もちろん、高いところから投げれば、多少力が弱くても的の上のほうにあたるわけだね。投げたい高さにきたところでリターン・キーを押すと、矢が飛びはじめる。的にあたったら、位置に応じて点数が表示され、第2打へ……というふうに5打までやる。

5回投げ終わったらゲームオーバー。ハイスコアを記録すると名前も登録できるぞ。リプレイはⓎキー。

友だちと交代でプレイして点数を競うのも楽しいよ。

優雅に楽しむダーツゲーム

ターゲット



FOR FM-7/NEW7/77

BY 山本泰久

標準打ちこみタイム 20分

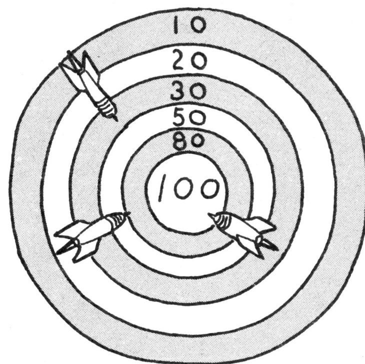
★リスト→62ページ

▼強さを決めて、高さを決めて……。ねらうは中央の100点！

▲う〜ん、やってみるとなかなか難しい。今まで中央にあたったのは1本だけ。今度の矢はどこに行くかな。







アドベンに弱い高校2年生





こんにちは。山本泰久です。今、マシン語とバイクの勉強をしています。冬休み中に中型免許を取りたい。無理とは思うけど。S.A.、T.U.、見てるか？載ったぞ！アドベンチャーゲームに、めっぽう弱い泰久でした。では Good luck!

戦場に埋もれる数字を掘り起こせ

DIGSON FIELD

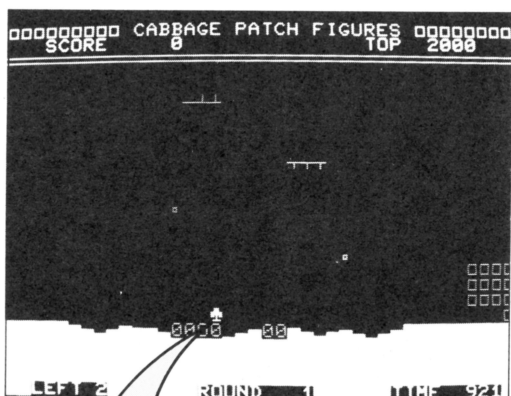
ディグソン　フィールド

標準打ちこみタイム　40分

FOR FM-7/8/NEW7/77

BY　渡辺和広

★リスト→63ページ



ブツブツブツ、掘れども掘れども0ばかり……



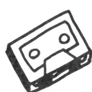
あのキャベツちゃんとは何の関係もない

タイトルがちょっとサイケっぽくて、なかなかいいよ。

何かキーを押すとゲームスタート。画面の上に表示されている、"CABBAGE PATCH FIGURES" というのは、あの「キャベツ畑人形」のこと。でも、このゲームとはほとんど何の関係もない。

0の並ぶところからキャベツ畑を連想して、衝動的に付けたんだそうだ。

このゲームの目的は、平原のなかに埋められている1～9の数字を小さい順に掘り出し、右端の洞窟へ運ぶというものだ。



小さい順に数字を取ろう

キミのキャラクタは、"♣"。テン・キーの[1]で左、[3]で右へ移動させよう。

上空を音もなく往復しているのは、もちろん、敵のトンボ。ひっきりなしに、爆弾を落としていくから、これに巻きこまれないように注意しよう。爆弾の破壊範囲は5だから、3つ分はなれていれば安全。それにしても、この爆発シーン、かんたんだけど感じ出てるね。

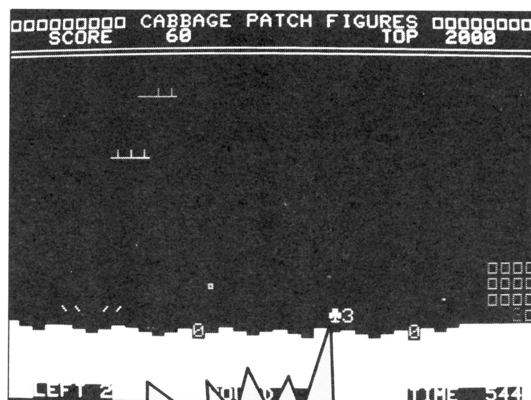
この気の安まらない戦場をキミは走りまわって5つの数字を探すことになる。1～9の数字からランダムに選ばれた5個の数字が、平原のどこかに埋められているのだ。

ここだと思ったところで、[A]キーをたたき続けよう。土が掘り起こされ、そこに埋もれていた数字がヌッと出てくる。多くの場合、その数字は0だけど、これはスカだから無視。

数字を取り出すには、スペース・キー。これで背中に数字を背負って洞窟に向かうのだけど、ちょっと待った。必ず、小さい順でないとダメなのだ。順番が違っていると、ビープ音がして、運んだはずの数字はまたどこかに埋められてしまう！　制限時間にも気をつけてね。

チッチッチッ、やっとあったと思ったら9か！





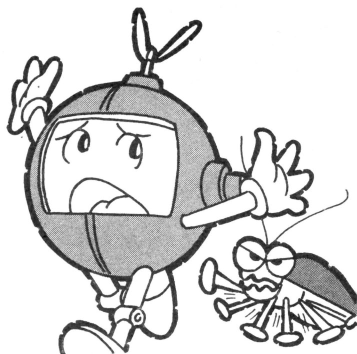
見つけたよ～！　ルンルンの3！

〈DIGSON FIELD〉早くAキーをたたいて、数の小さいものから順に洞窟に入れる。自分がもってきた数より小さいものがあると、地面の中に埋まってしまう。どこに埋まったかは、よく見ればわかる場合があるので、がんばろう！

パコをバグが追いかけてくる！

BUG PANIC

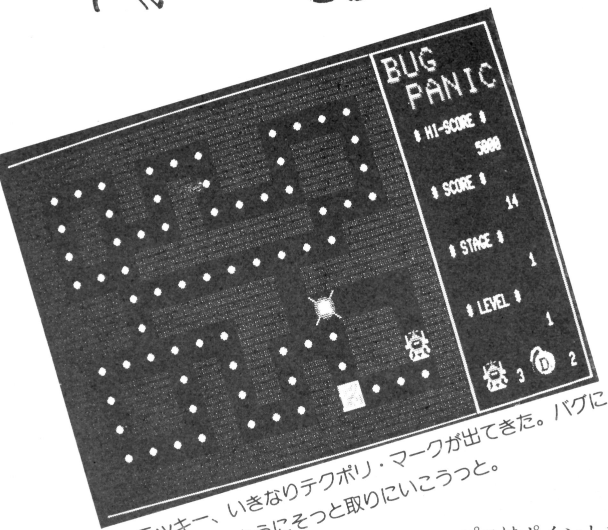
バグ パニック



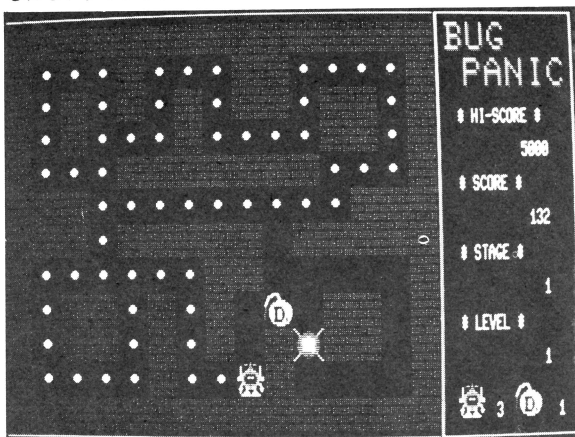
FOR FM-7/NEW7/77
BY 00647

★リスト→64ページ

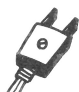
標準打ちこみタイム 100分



▲ラッキー、いきなりテクポリ・マークが出てきた。バグに気づかれないようにそっと取りにいこうっと。



▼んなわけがない。やっぱり追いかけてきた。しかし、フッフッ、時限爆弾しかけたもんね。



後ろからバグが追っかけてくる

いつも､「これでカンペキだ！」と思ってプログラムを作るのに、しばらく遊んでいると、

Illegal function call in330

なんて出てしまって悩みのつきないプログラマーが見そうな夢をゲームにした感じ(すごく長い形容節でした)。

それとも、今月号は絶対にバグがないと自信満々で本屋に送り出すのに、発売したとたん、ひんしゅくのバグ指摘電話のかかってくるテクポリ編集部の見そうな夢を(ここまでが目的語)ゲームにした感じかな。

いずれにしても後ろから追っかけてくるバグをダイナマイトで壊しながら、パコがポイントを取っていくゲーム。



一筆描きのつもりで慎重に進もう

④⑥キーで左右、⑧⑤キーで上下にパコを動かして、通路のあいだにあるポイントを全て取っていこう。ただし、パコはポイントを取ってしまった道には進めないのだ。やってみればわかるけど、要するに一筆書きでポイントを取っていかないと身動き取れなくなってしまうってこと。

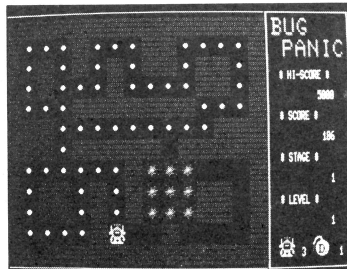
しかも、パコが通ったあとの道からバグ発生。もちろん、バグにつかまったらアウト。

バグをやっつけるために時限発火式ダイナマイトをスペース・キーでセットしよう。ダイナマイトの破壊範囲は3×3だ。首尾よく、ポイントをすべて取れたら、リターン・キーを押して、次のステージへ。

これは一筆描きだから、コースをまちがえるともう面クリアは不可能になってしまう。いつまでもうじうじしているのがいやなら、これもやっぱりリターン・キー。

自殺キーでもあるのだ。

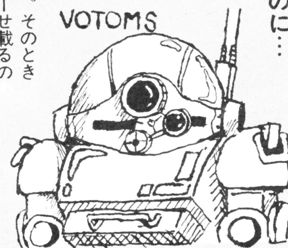
ポイント1個2点、テクポリは100点。バグをやっつけると50点。ノーミスでクリアなら1000点。ただのクリアは300点。残りダイナマイト数もボーナスポイントになるぞ。



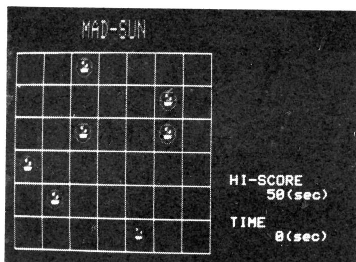
▲ドカーン、バグ退治成功！ さ、キー操作をミスしないように一筆描き一筆描き。

"うーぞう"でいいのに…

ぼくは"うーぞう"改め"00647"です。VOL・4で"うーぞう"を使ったら、友だちにけなされたので変えました。その友だちのひとりに木村真人というアニメ狂がおりまして、まもなくプログラムを送るでしょう。そのときはどうぞよろしく！ どーせ載るのはこのあたりまででしょう……!!



ポシェット裏面場 〈突然あっちゃん〉今、ゆみちゃんの頭にはハゲがあります。スキーで頭をケガしたからです。本人はとても気にしているので、みんなで内緒にしとこうね。(☆内緒になってないちゅーとんじゃ！☆)



▲太陽消しスタート。下のほうにある太陽が点滅太陽（今、消えようとしている)。

プチプチ消えてく、おかしな太陽

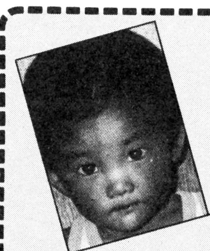
MAD SUN（マッドサン）

標準打ちこみタイム 10分

FOR FM-7/8/NEW7/77

BY youくん

★リスト→66ページ



天才赤ちゃん現わる、なんちゃって

はじめまして、youです。これは私が1歳になるまえの作品です。このころは手も思うように動かせず、キー入力はたいへんでした。最近でも熱中するとすぐキーボードをよだれだらけにしてしまいます。ついでにFM C万歳！



太陽を消すには、タイミングが大事

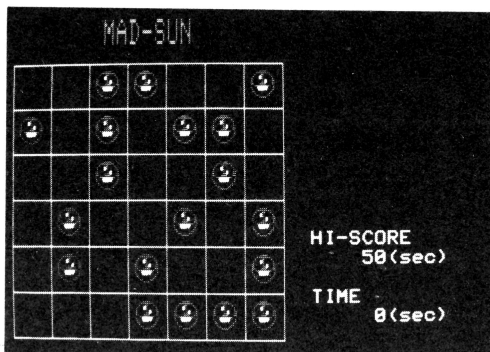
最初画面には太陽が7つ現れる。なかの1つだけ、点滅しているのがあるから注意。この点滅太陽が、キミの操作するキャラクタだ。

ゲームの目的はこの太陽を全部画面から消してしまうことだ。

②④⑥⑧キーのうち1つをたたくと、点滅太陽が下、左、右、上のどれか1つの方向に走り出す。⑤キー、またはスペース・キーをたたくと止まる。基本操作はこれだけ。

点滅太陽がちょうど消えているときにこれを移動させると、太陽は残らないけれど、出ているときに移動させるとあとに残ってしまう（右のイラストも見てね)。

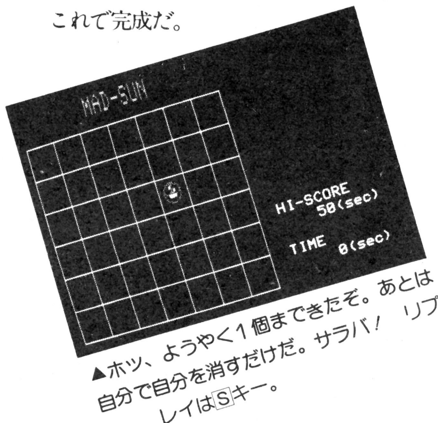
だからいいかげんにやっていると、あっというまに画面は太陽だらけになってしまうのだ。



▲げげっ、かえって増やしちゃった！

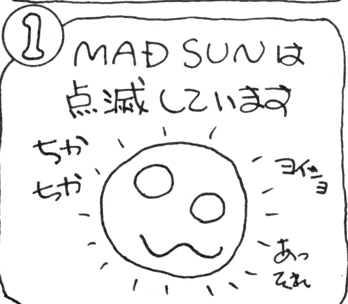
キミの太陽がちょうど消えるときを見はからって、テン・キーをたたき、別の太陽に重なったところでストップ(⑤キーまたはスペース・キー)。この手順で太陽が1個消えたことになる。そこからまた、同じようにして、別の太陽に重なれば2個消したことになる。この繰り返しだ。最後の1個は、残さないように移動するだけで消滅する。これで完成だ。

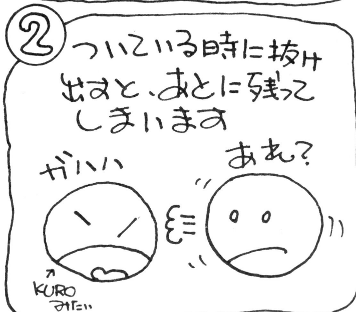


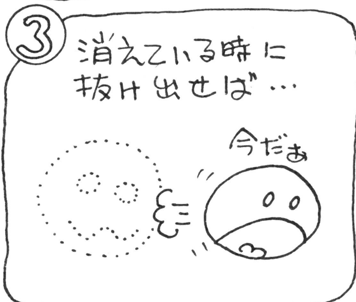


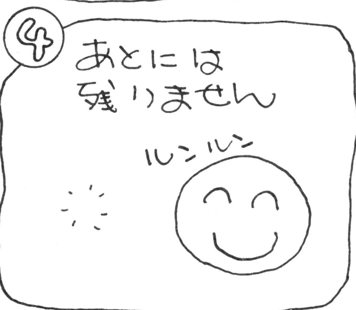
▲ホッ、ようやく1個までできたぞ。あとは自分で自分を消すだけだ。サラバ！ リプレイはⓈキー。

MADSUNの正しいあそび方









ポシェット裏面場 〈突然あっちゃん〉えーと、最後にパンプの噂です。パンプはむかしオフロ嫌いだったのに最近はよくオフロに入ります。これもあの謎の電話のせいでしょうか。ぼくにはよくわかりません。

2人で戦うガンマン・ゲーム

THE 銃撃戦



FOR M5(Pro,Jr.)
BASIC-G
BY 熊沢将人

★リスト→66ページ

標準打ちこみタイム 30分

パソコンは高いけど、ポシェットは安いよ

ぼくは、茨城県、東部中の2年5組です。ぼくの学校では、2年生でパソコン持っている人、ほとんどいないんです。3年生は何人か持っている人がいますが、なんで買わないんだろう。やっぱり高いからかな。





キー設定のおもしろいガンマンゲーム

宇宙戦争ゲームを見て、ガンマンの対決ゲームを思いつくなんて、ちょっと珍しい。このゲームは、ポシェットVol.2の『Space Battle』を地上版に仕立て直したものなんだそうだ。

2人用だから、だれか相手を連れてきて、となりに坐らせよう。そこでRUN。

画面に向かって左はプレイヤー1。右はプレイヤー2(以下、P1、P2と略す)。

P1は、Zで左回転、Xで右回転。弾を出すのは、SHIFTキーだ。つまり、ZとXで回転させて、弾の方向を決めるってわけ。前進するには、ZとXを同時に押すこと。そのとき向いている方向に、進んでいくぞ。

このキーの設定が、『SpaceBattle』と同じなのだ。あのユニークなキー設定は他でも使えるなと思っていたけど、こんな形で出現したのには、ちょっとびっくりしたな。

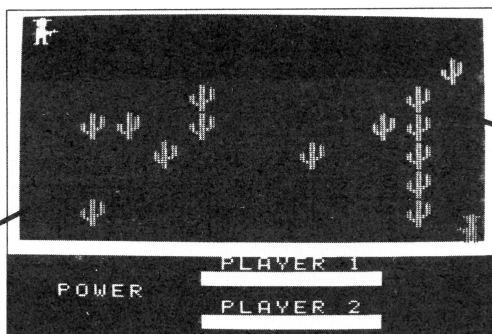
参考作品と違うところは、キーをはなせば止まること。

P2も全く同様に、/で左回転、_で右回転、両方押すと前進。弾発射はSHIFTキーだ。

P1、P2とも画面の端から出ると反対側から出るようになっている。

最初、パワーが10あり、敵の弾丸にあたると－3、サボテンにぶつかると－1、先にパワー0になったほうが決闘に破れたことになる。

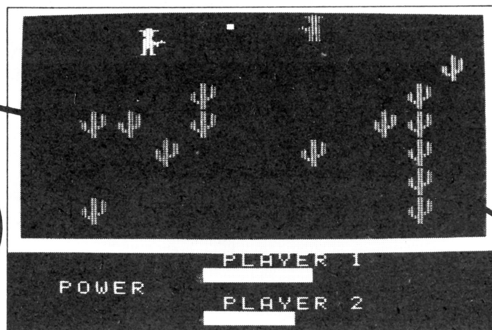
P1とP2がぶつかったらもとの位置へもどり、同時にパワー0になったら、引き分け。それにしても西部劇ムード満点のゲームなのだ。



プレイヤー1はZとX そして左の SHIFT

プレイヤー2は/と_ そして右の SHIFT

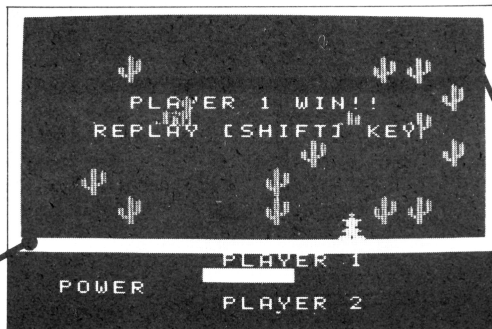
PLAYER1



「先制攻撃あるのみ！バーン!!」

「ひえっ、逃げ方がわからん！」

PLAYER2



「というのは見せかけ。実はボクのほうが強い」

「男は3回勝負だ。もう1回、やろうぜ！」

ラスベガスのギャンブラー気分

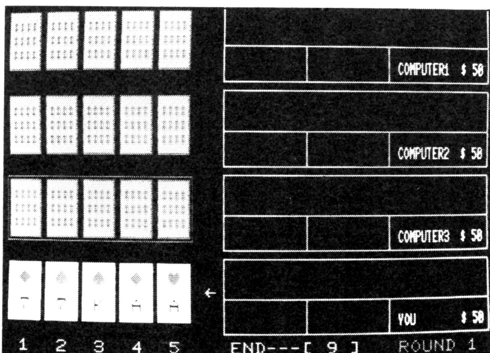
POKER FACE
（ポーカーフェイス）



FOR X1シリーズ
Hu-BASIC 要GRAM
BY バードン

★リスト→68ページ





▲なかなかいい手がきた。いきなりツーペアー。もちろん、ねらいはフルハウス。



ポーカーのかけひきが楽しめる

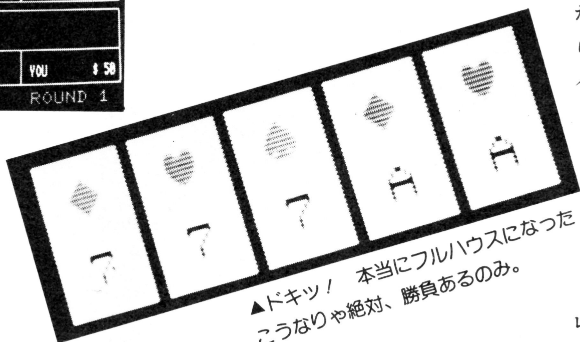
「X1で頭を使うゲームが少ないので、4人ポーカーを作りました」と作者。そういえばそうかな。

で、これはコンピュータ3人相手に戦う4人ポーカーというわけだ。役はもちろん、レイズ（賭け金をあげる）、コール（現在の賭け金で勝負）、ドロップ（おりる）のできる本格タイプ。

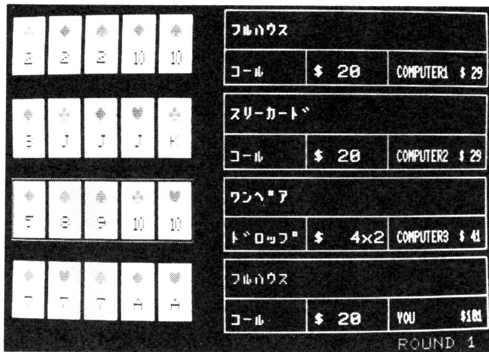
ポーカーというのは、運はもちろんだけど、レイズしたり、コールしたり、ドロップしたりするタイミングも大切なゲーム。そこがまたおもしろいのだ。キミもいっぺんこれでやってみよう。

みんなは「ゲン」さんと呼んでます

えー、ぼくはなんと、この現代で、英語が不得意なんです。それと、佐藤元さんのファンなのですが、"元"は「はじめ」というのですか、「もと」というのですか。ぼくは、「もと」さんと読んでいます。
（編集部ニュース・最近、元さんのFM—7用プログラムをクーが没にしました）



▲ドキッ！　本当にフルハウスになった！こうなりゃ絶対、勝負あるのみ。



▲おーっ危ない。COM.1もフルハウスだったのか。でもこのカードなら、ボクの勝ちだもんね。



高い手役がバンバンできる！

ゲームの説明のあと、いよいよプレイ開始。カードの右横に矢印がきたら、キミの番だ。

カード1枚ずつに[1][2][3][4][5]のキーが対応している。切りたい札の番号を押せば、押すたびに1枚ずつなくなる。このバージョンでは、まちがって切ってもとりかえしがきかない。札を捨てるときは慎重に。

いらない札を全部捨てたら、[9]キーで補充のカードが手に入ってくる。

こうして、3回まで、カードの入れかえができる。3回も切りかえてるとかなり高い手ができるから、当然、勝負も相当ハイレベルなものになる。

なんだか、ポーカーの達人同士の戦いみたい。

3回、手を入れかえてからいよいよ勝負。[1]がドロップ、[2]がコール、[3]がレイズのキーだ。勝負を放棄するときが[1]、相手のレイズに応じるのが[2]、もっと賭け金をあげようってのが[3]だ。ただし、レイズは1回に10ドルまで、賭け金は1勝負につき1人最高20ドルまでと決められている。健全なルールだ。

最後にレイズしたプレイヤー以外全員がコールまたはドロップしたり、賭け金が20ドルに達したりすると、いよいよ各自の手札をオープン。役に応じて判定が下る。

親は、勝ったときに子から賭け金の2倍をせしめられるけれど、逆に親が負けたときも賭け金の2倍を払わなくちゃいけない。その回の勝者が次の回の親になっていく、実力システムだ。

こうして、9回勝負。9回とも終わると9回分の役を表示し、勝数に応じてボーナスが加算される。

ポシェット裏面場　〈岐阜・伊川加代子さん〉私は高校に入ってMZ-700を買ってもらったいなか娘です。プログラムをRUNするとエラーが出ます。私がまちがっているのかもしれないけれど、どうすると直るのか私の頭ではわからないので教えてください。

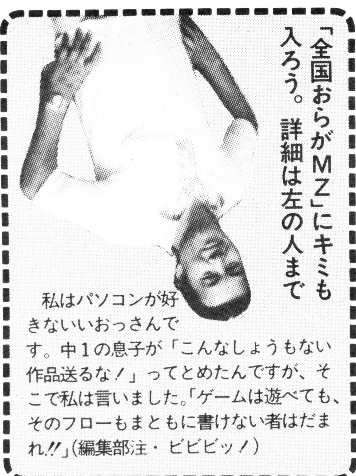
ウシがヒントを教える数あてゲーム

MOO GAME
（ムーゲーム）

標準打ちこみタイム 40分

FOR X1シリーズ
Hu-BASIC
BY　中年がマイコンに狂うてなんであかんねんのおっさん

★リスト→70ページ



私はパソコンが好きないいおっさんです。中1の息子が「こんなしょうもない作品送るな！」ってとめたんですが、そこで私は言いました。「ゲームは遊べても、そのフローもまともに書けない者はだまれ!!」（編集部注・ビビビッ！）

？マークのついた青いウシさんが4頭画面に出てくる。これが問題。4桁の異なる数字（0～9）をあてるわけだ。

適当に4桁の数字を入力すると、画面が消え、再び、入力した数字1つ1つにウシがついて現れるのだ。

数字についているウシには3種類いて、それぞれがその上の数字について、次のようなことを教えてくれる。

①黄色ウシ――その数字は全く使われていない

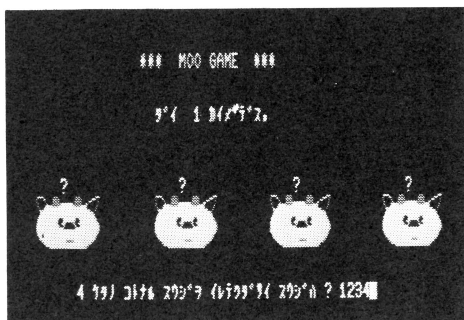
②メウシ――桁は違うけど、その数字はどこかで使われている。

③白いオウシ――桁も数字もピッタリ！

ウシのヒントで4桁の数をあてるパズルなのです。



よくあるゲームでもほんのちょっとしたことで楽しくなる、いい例だ。

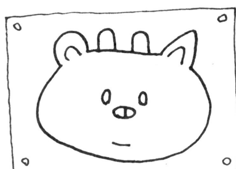


▲さて、4桁の数字をあててください。

ウシがヒントを与えてくれる

今年がウシ年だから、なのかな。このゲームは、わりとむかしからある数あてゲームにウシさんを登場させて、ガゼン楽しくなっている。

RUNさせると説明が必要かどうか聞いてくるのでⓎ（必要）、Ⓝ（いらない）で答えて、本番へ。



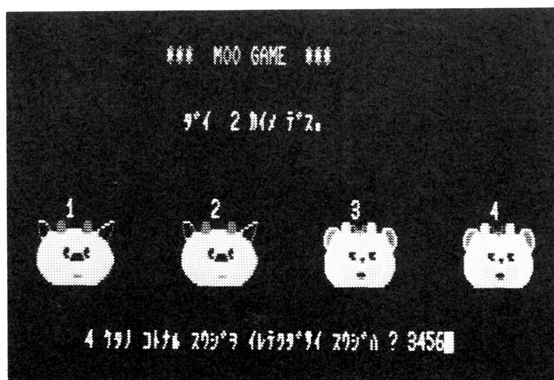

この黄色の牛が出たら その数字はハズれ、つかいません



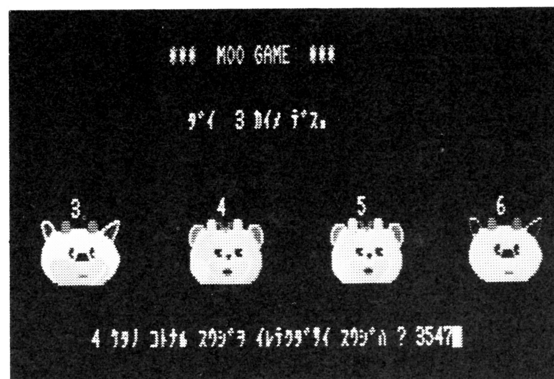

水色のメ牛さんが出たらケタがちがうだけ、他のケタにしよう



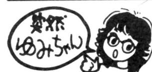

白いオ牛は大当り！かえちゃダメだよ



▲そんなのが一度であたるわけないね。でも、3と4は使われているよ。もう一回、4桁の数字を入れてちょうだい！



▲まだ、あたらないけど、3はその位置ピッタシ。しかも、5も入っていることが判明！　もうそろそろわかってきたでしょう？

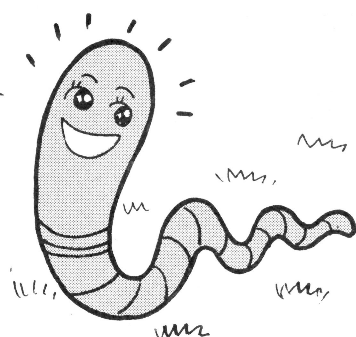


〈MOO GAME〉ウシさんの顔色でその数が使われているかどうかわかるという4ケタの数あてゲーム。1回で4ケタの数字をあてた人がいたら、その人は超能力の持ち主だったりして……!?

不思議におもしろいイモムシゲーム

CATERPI
キャタピー

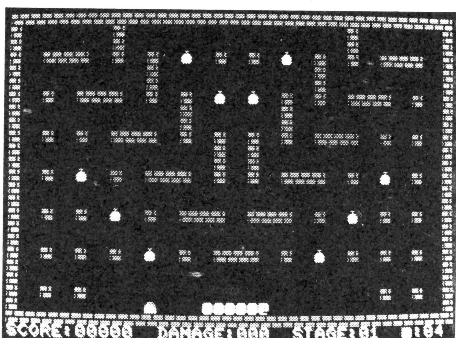
標準打ちこみタイム 20分





FOR X1シリーズ
Hu-BASIC
BY パンプ

★リスト→72ページ


▲このイモムシの顔、よ～く見るとどことなくパンプネコに似ているのだ。



▲グリンツ！ 上方に向かって方向転換。ちなみにこれは5面です。



ブロックをニョロニョロはいあがれ

スペース・キーかトリガー・ボタンでゲームスタート。

単純にいっちゃえばイモムシゲーム(その証拠に、このゲームは最初『ぐわんばれ！ イモムシくん』だったんだもんね)。

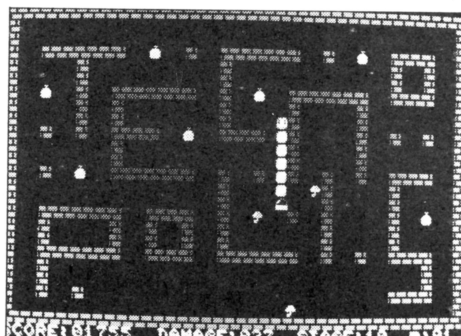
イモムシのキャタピーをテン・キー(またはジョイ・スティック)で動かして、メロンを取りまくろう。上に伸びあがって頭をブロックにひっかければ、上のブロックに昇っていけるのだ。ただし、ブロックに頭をぶつけちゃうとダメージが1増えて、逆方向に反転しちゃう。それにうっかりブロックやフルーツからはなれると、あっというまに下に落ちちゃうぞ。これも、ダメージ＋1。

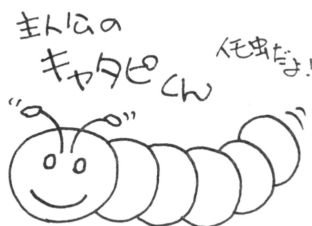
キャタピーを追っかけるのは害虫駆除装置のポピー。キャタピーがメロンを食べるたびに毒キノコを出したり、パイナップルを出したり。このパイナップルのほうは100点ボーナスだけど、毒キノコはダメージ10。

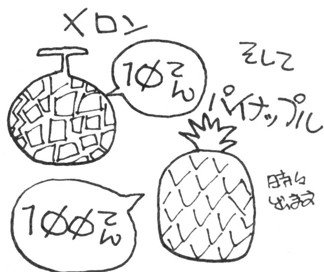
ダメージが100になったりポピーにつかまるとキャタピーが1匹減って、残りが0になるとゲームオーバー。

メロンは1個10点、10個食べると1面クリアで次の面へ。ダメージが30以下だとキャタピーの数が1増えるぞ。

面のパターンは全部で10。ちょっとイモムシのロードランナーみたい。


▼害虫駆除機の頭にのっかるとラクチンで上にあがれる。必殺技その1なのだ。







フッフッ、今度はマイナスじゃ

わーいわーい2号続けて採用だなんて。ルンルンキャピキャピ。それにしても前回の『LIFE GAME』が1グラムだなんて。そりゃ確かに完成するのがちょっとおくれたけどさ。ブチブチ。ならば今回は締切りちゃんと守って100グラムねらうもんね。のわんちゃって、まだプログラムできてなかったりして。





〈CATERPI〉パンプの作品だけあって、パンプはうまいの。見ているほうでも楽しいんだけど……ゆみがやると、毒きのこはいっぱい食べちゃうし、途中からずるずるっと落ちちゃうから、見てるほうはスリルあるかもネ。

必殺思考型アクションゲーム

BOUNDER WALL（バウンダーウオール）

FOR MZ-700 シリーズ Hu-BASIC
BY 宮後泰孝

★リスト→73ページ

標準打ちこみタイム 20分

宮崎県の中1、グラム厚生大臣
まいどっ！ 常連になりつつあることに喜びをおぼえ、さらにヤミツキになっている慢性テクポリ病の宮後泰孝です。ポシェット4本目、テクポリ1本、他誌1本載ったので6本目です。おかげさまで学級ではふんぞり返っています。でもなかにはケーベツの目で見る人も……。いいさっ！



反射板を使ってUFOをねらい撃ち

画面を見た感じではちょっとわかりにくそうに見えるけど、例のテクノポリスにあるプログラム評価表には、ただひとこと「さいよー」と書かれていた、おスミ付きのおもしろゲームなのだ（もっとも、クーがいろんなコメントを手抜きしたということもあるが）。

画面のあちこちに散らばる、スラッシュ(／)や逆スラッシュ(＼)が、バウンダーウォール。こいつは、あの不滅の金属バキュラでできていて、この壁にあたるミサイルを90度の方向にはねかえしてくれる。下の砲台からミサイルを発射(スペース・キー）して、このバウンダーウォールでコースを変え青色のUFOにぶちあてる。それがこのゲームの目的だ。



▲今、キミは矢印の先にいる。バウンダーウォールをならべかえ中！



▲なにをやっているかわからないって……？ まあ、見ていなさい、まかせなさい。



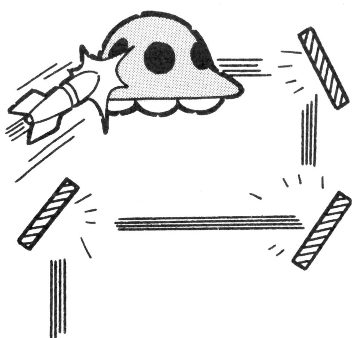
▲よし、これで完璧だ！ 今に目にものをいわせてやる。ここで、スペース・キー、プッシュ!!

地雷やエイリアンには気をつけて

もちろん、ただそのままではミサイルがどこに行くやらわからない。そこで画面のなかを自由に動きまわれるキミ（人の形をしたキャラクタ）が、バウンダーウォールを動かして、ミサイルが無事UFOにあたるようにコースを作ってやるわけだ。

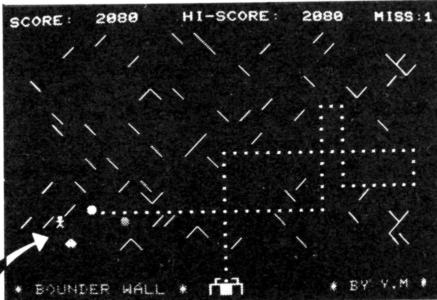
移動はカーソル・キー。バウンダーウォールに向かって押していけば、そのまま素直に動いてくれる。

ただし、画面中にばらまかれた地雷（＊）にあたるとアウトになってしまうぞ。それだけではない。不気味にキミを追っかけてくる紫色のエイリアンにつかまってもアウトだ。



もうひとつ、ミサイルがUFOにあたらず画面から出てしまってもアウト。3回アウトでチェンジ、じゃなかったゲームオーバー。

UFOをやっつけるたびにUFOの数がだんだん増えて難しくなってくる。でも、考えたとおりにミサイルがはねかえって次々にUFO撃ち落とすのは快感だよ。



▲ほーらね、UFOを次々にやっつけて、最後のUFOも撃墜確実だ！



〈BOUNDER WALL〉反射を利用してUFOをたおすなんて、にくいゲームだネ。相手が自分の動きによって、じぃ〜っとすることがあるんだけど、そのときに頭を働かせて、作戦を考えよう。



ガイオ星を舞台にした宇宙冒険！

エレベーターを駆使して書類を盗め

SPACE GAIO

スペース　ガイオ

FOR MZ-2000／2200 MZ-1Z001

BY 堀沢 栄

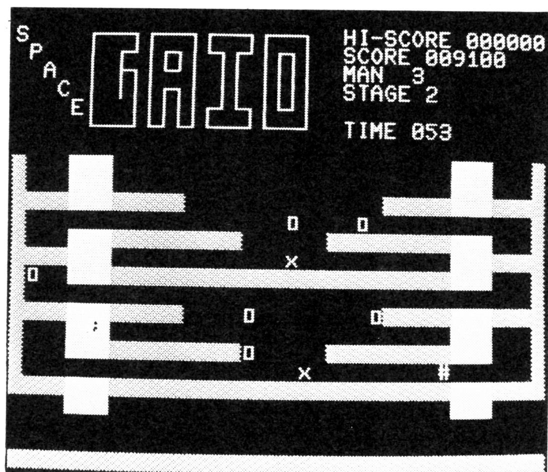
★リスト→75ページ

標準打ちこみタイム 60分

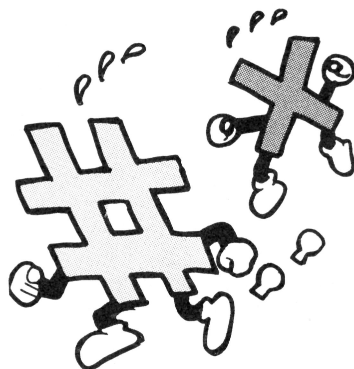
〈作者自身によるコマーシャル〉

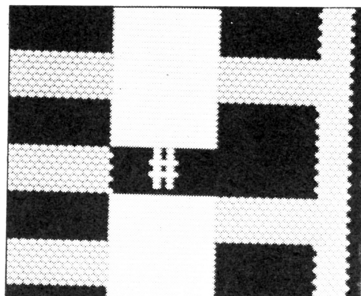
寒さも吹っとぶ、おもしろさ！

××××年、地球とガイオ星は戦争状態にあった。スペースガイオがこの戦争に終止符を打つための最終兵器を開発中であることを知った、わが地球軍は、さっそく、スパイとしてキミを送りこんだのだが、あっけなく捕まってしまった。だが、キミは困難な脱走を成しとげ、(なぜか)廊下に散らばる秘密書類を取っていこう。見張り兵もワープ、穴あけで追ってくるぞ！　キミは全5面をクリアできるか！ (堀沢文書より要約)

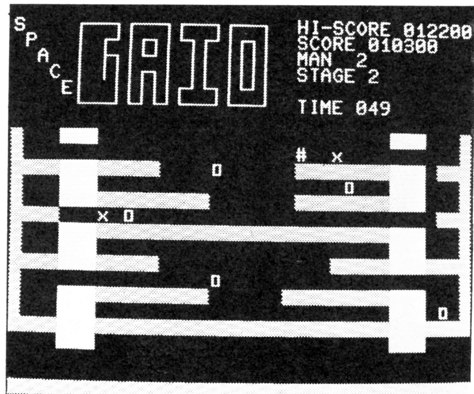


▲右下にいる"＃"がキミ。今、まさにエレベーターに乗ろうとしているところ。

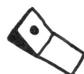




▲エレベーターはさすがにラクチン。でぶがいないからブザーは鳴らないし。



▲エレベーターから出て、いざ秘密書類へ。おっ、ガイオたちが追っかけてきた。



時間は1分。いそげ！

だいたい、このゲームの概要がおわかりいただけたと思う。

SPACE GAIOとは地球の宿敵星ガイオ星に住む種族の名前なのだろう。また、なぜ秘密書類ともあろうお方がそこら中に落ちているのだろうと不思議ではあるが、仁義として、ここでは深く考えないようにしよう。

キミは画面上の"＃"だ。＃は、4 6キーで左右に動き、スペース・キーで自分の真下に穴あけ、穴埋めができる。ただし、穴埋めの場合は右下か左下に床がないとできないし、穴あけはいちばん下の床ではできない。この2つの技と、ずっと自動で動いているエレベーターを利用して、上下左右に場所をうつりながら、秘密書類(□)を拾っていこう。

しかも、スペース・ガイオの皮膚から放出される物質"GAIO SOAP"は有害なので、行動できる時間は1分しかない。10秒前になったら、BGMとブザーが鳴る。

追いかけてくるSPACE GAIO(X)も鋭く迫ってくる。だが、＃にはXへの反撃手段がない。はっきりいって、逃げるしかないのだ。とにかく逃げろ。

秘密文書を全て拾ってしまえば、面クリア。堀沢文書にあるとおり、全5面あるので、気を強く持って、しっかりクリアしていくんだよ。なに、気にすることはない、面が変わったら、SPACE GAIOはますます鋭くなって、ワープしたり、穴をあけたりして、いよいよ激しくキミを追いかけてくるだけなのさ。

5面に行くとたまに絶対に書類を取れなくなる場合がある。5面ではまず画面の隅にある書類から取っていこう。

作者の明かす5面クリアのコツ



このゲームは、はっきりいってかんたんです。1面はなるべく早くクリアして得点をかせぎましょう。でも、急ぎすぎは死を招きます。5面は、時間との戦いです。GAIOの頭に乗ったり、乗せたりすることが5面クリアへの道です。それにしても高校は忙しい。



〈SPACE GAIO〉エレベーターで上がり、穴を掘ってそこから落ち、秘密書類を取るゲーム。エレベータを待っているときにうしろから敵がくると、"ヒエ〜ッ" てな気分になります。

ミークンとマチルダの恋物語

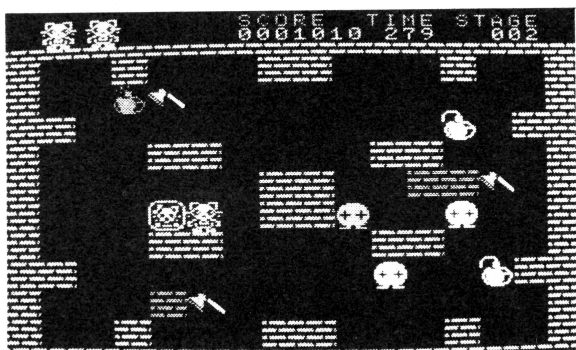
マチルダ BABY（ベイビー）



FOR MSX 16K

BY 　桑田佳祐

★リスト→77ページ



◀マチルダを押していって、謎の出口へ向かえ。

あたいはとてもシュールな曲を作ってくれるサザンオールスターズの桑田佳祐さんが大好きな、男の子です。そんでも**一瞬、あの桑田佳祐が！　と思ってしまった**って勝手ながらもペンネームを同じにさせてもらい、またこの作品もS・A・S・のアルバム『綺麗』のなかの〝マチルダBABY〟を使用させていただきました。

標準打ちこみタイム　100分



まずは画面作成からはじめよう！

デモ画面で２を選べば、ゲームスタート。ただし、78ページを見て、画面をあらかじめ作っておかないと遊べないので注意。

ついでに、画面データとプログラムをSAVEしたものを改めてLOADするときの注意。画面データはマシン語で入っているので、BLOAD〝DATA〟で行うこと。データを入れてから、BASICのプログラムをCLOADで入れよう。

さて、寄り道は終わり。ゲームスタート！

カーソル・キーで、ネコのミークンを動かし、恋人のマチルダを救い出そう。出口は、４つの隅のうちどこか１つにある。出口でないところにマチルダを連れていくと、また別の場所にワープしてしまうぞ。なお、ミークンは押していくことしかできないので、持っていき方に注意しないと困ることになる。

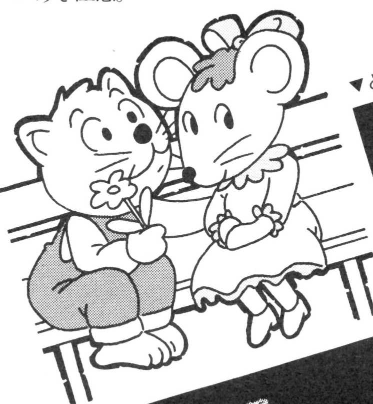


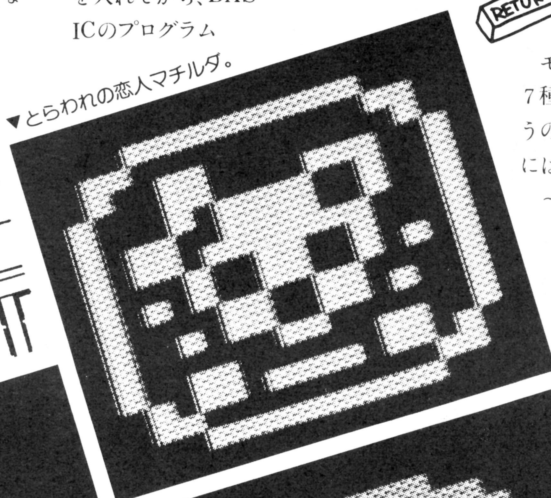
７種類のモンスターが次々に出現

モンスターは、色違いで全部で７種類登場するぞ。①白色～ふつうのモンスター②ピンク～縦方向には２倍のスピードで進む③黄色～壁を食う④赤色～横方向には２倍のスピード⑤水色～①が消えたり現れたり⑥透明！～ただし足跡を残す⑦緑色～②＋③＋④。

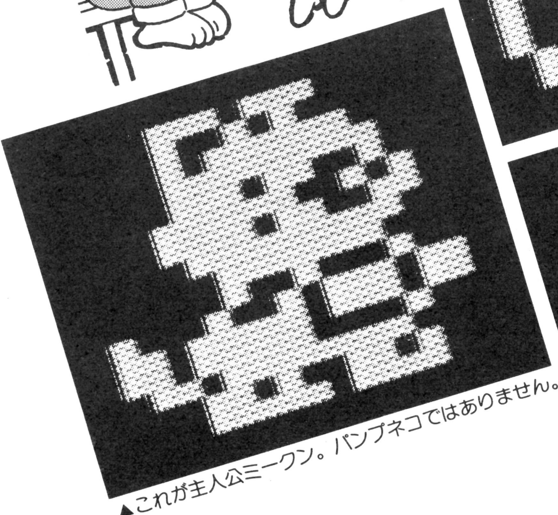
ミークンはモンスターをやっつけることはできない。ただ、導火線のついたビンを壁に１回押しつけると、時限爆弾になるので、そこにまきこめば（３×３キャラクタの範囲）、40秒間、気絶させておくことができるのだ。

オノはこれを押しつけるとブロックが消える。





▼とらわれの恋人マチルダ。

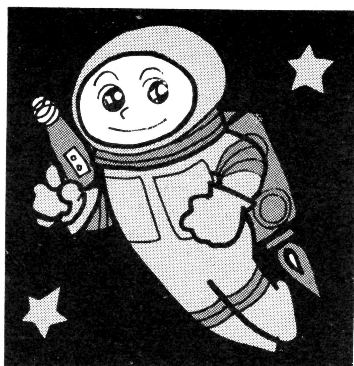


▲これが主人公ミークン。パンプネコではありません。

▲何種類もある、不気味なモンスター。



〈マチルダBABY〉ミーくんがかわいいネ！　モンスターはワールドカップのマークに似てる！　みんなは、こんなミスしないと思うけど、自分からへんなとこに入ると自殺行為になります。さて、それはどこでしょう？



前後の敵と戦いながら次の基地へ！

ENDLESS WAR（エンドレス ウォー）



FOR MSX 8K

BY 佐藤昌樹

★リスト→79ページ

標準打ちこみタイム 60分



前と後ろから敵機が攻めてくる

果てしない戦いといえば、パソコンゲームのほとんどがそうだね。ときどき、パソコンがギブアップするゲームがあるにはあるけど、たまには全面クリアを果たすと突然ディスプレイが爆発するとか、パソコンが火を吹くとかそういう元気のいいのがほしいねえ。（あるか、そんなもん！）

RUNすると、タイトル画面が出るので、スペース・キーをたたいて、ゲームスタート。

ジョイスティック、カーソル・キーのどちらも使える。

画面に浮かぶ宇宙戦士を上下左右に動かして、前から後ろからやってくる敵と戦おう。

あまり前に行きすぎると、とっさのときに困っちゃうし、後ろに行きすぎても背後の敵がこわい。

敵をやっつけるには、十分ねらってスペース・キー（またはトリガー・ボタン)。敵に３回ぶつかると、ゲームオーバーになる。



輝く星は面クリア数

だれかが〝チョップリフターみたい〟（アップルのゲーム）と叫んだのは、しばらく進んで基地が出てきたとき。

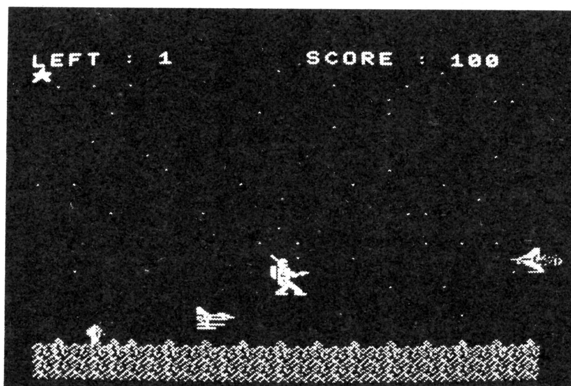
ENDLESSとはいえ、ときどき休憩があるのだ。よかったね。

基地にたどりつくと、１ステージクリア。左上に星のマークがついて、クリアしたステージ数を表示してくれている。

やってみて、ちょっと動きづらいな……と思った人はいるだろうか。作者によれば、それは「地上の戦い」だからとのこと。

宇宙では空気の抵抗も重力も関係なく自由に動きまわれるけど、さすがに地上だといろんな制約があるので、その感じを出しているのだろう。

果たして、本当に〝感じ〟を出すためなのか、単なる言いわけか――永遠の謎のまま戦いは果てしなく続く。

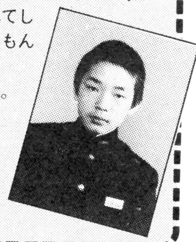


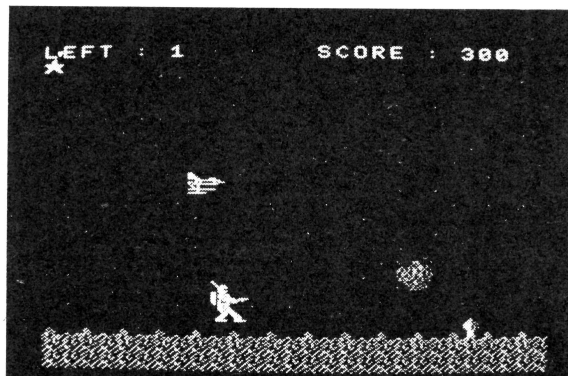
▶前から敵、後ろから敵。だが、落ちついて攻撃！

これでも彼は中３の受験生です

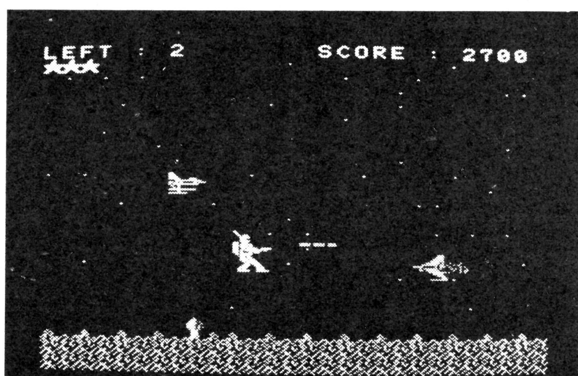
実はね、第５号を買って喜んでいると、なんと！ この作品にそっくりのアイデアのゲームが載っているではないか！ う～ん、先を越されてしまった。でも、いいもんね、ボクのキャラはオリジナルだもんね。こら、くろねこAn、まいったか。

ちなみに４回連続採用はボクだけ。





▲ズガーン。やっとやっつけた。しかし、上空の敵ももうすぐ攻めこんできそう。



▲すでに３面目。まだまだ敵は次から次にやってくる。次の基地まで、さらに続く果てしなき戦い。

ポシェット裏面場 〈加代子さんにお答えします〉１つは編集部のミスです（バグ通信参照)。ごめんなさ～い。もう１つは打ちこみミスだろうなあ。","や"."、"Ø（ゼロ）"や"O（オー）"なんかをもう１回チェックしてみたらどうかな。どうしてもだめならtelしてね。

9個もフリッパーがついている!!

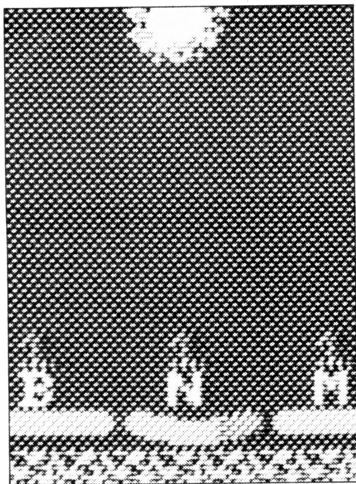
HOP JOKER
（ホップジョーカー）



FOR MSX 16K
BY YUKI♡

★リスト→80ページ

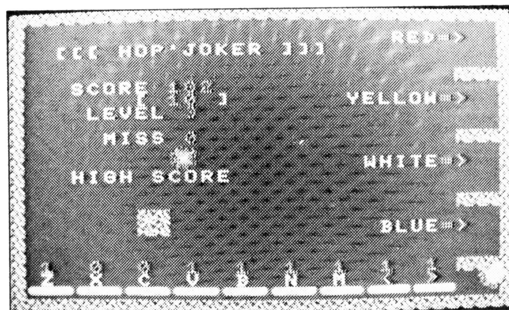
標準打ちこみタイム40分



▲Ⓝキーをたたくと、Nのフリッパーがごらんのとおり、プヨンとたわむのだ。



▲やっと入った。ホワイトの棚。次は2個の毛玉が出てくるぞ。



▲あたつ、1個ミス。右の隅っこにボールを入れないよう、▷キーでがんばれ。



9個のミニフリッパーがムズい

YUKI♥がまた変なゲームを作ってくれた。上から、色とりどりの〝けせらんぱさらん〟(要するに毛玉）が落ちてくるので、画面下にズラッとならんだ小さなフリッパーを操作して上に打ち返し、色とあった棚に入れてやるのがゲームの目的だ。

うまく、毛玉を棚に入れると、また新しい毛玉が次々に現れる。はじめは1個しかないけど、そのうち2個になり、3個になり…

…ううっ、おぞましい（とっても難しかったのだ)。

フリッパーがまた珍妙。Ⓩから▷までの1列のキーに、小さなのが1つ1つ対応している9フリッパー方式！しかも、なんと、あんまりたたきすぎると×が出て使用不能になるおそろしさ。はじめてこのゲームに立ち向かったキミは、キーボードの前で途方に暮れるに違いない。私が保証する。

ちなみに、画面右下隅に行くと1回アウトになります。

ノーミスで成功すると、ボーナスがもらえるぞ。





意外とファンの多いYUKI♡



冬です。冬にはディスプレーがうまく動かないんです。そんなわけで、冬はディスプレーの電源を落とせません。冷えてまた動かなくなるから。また秋葉原のジャンク屋をあさって、今度はカラーのを買ってこようかな。
（編集部ニュース・ちなみに第5号のアンケートを見ると、いちばんファンの多かったのがYUKI♡です）

ポシェット裏面場 〈東京・Mr.スズキン〉ゆみさんとよーこさんのたんじょうびは8月14日だそうですね。じつはぼくもそうなんですよ。おえぇっつ。そいではさらば。(☆これイラストに書いてあったんだけど。イラストはもう間にあわないからまた今度ね☆)

ロープをはって金塊を取りつくせ

ROPE ROPE

(ロープ ロープ)

標準打ちこみタイム 60分

FOR JR-200
BY NAGA

★リスト→82ページ





ロープをあちこち張って移動する

見た感じはなんとなく『ロードランナー』を思わせる。

キミの動かすキャラクタは、画面の左下にいる。移動キーはIJKMなんだけど、そのままでは動けない。説明をろくに聞かずにこのゲームをはじめては、左下から1歩も動けず、やつあたりして去っていった、無理解なスタッフも多かった。でも、よく聞けばかんたん。

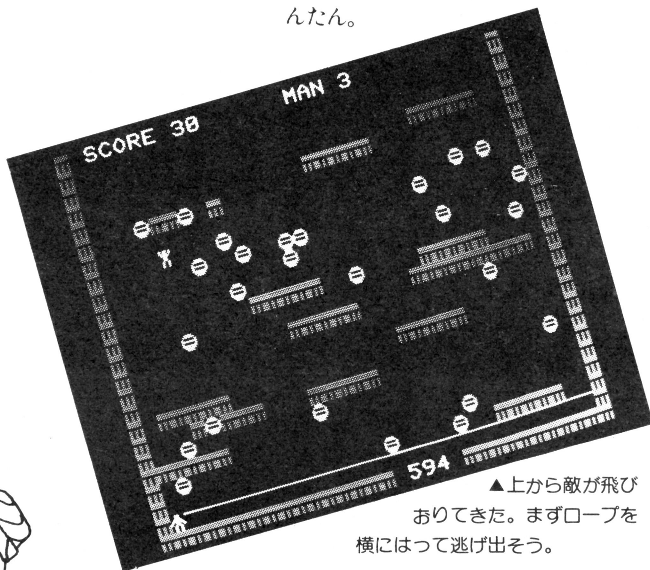
SHIFTキーを押しながらIを押すと、ロープがピューと上に伸びる。同じようにして、Kを押すとロープがピューと右に伸びる。ロープのあるところなら、IJKMキーだけで、自由に動きまわれるようになるのだ。

ところで、自分と同じ形をした水色の敵が攻めてくる。こいつにぶつからないようにしながら、金塊を29個以上取って右上に行くのが目的だ。

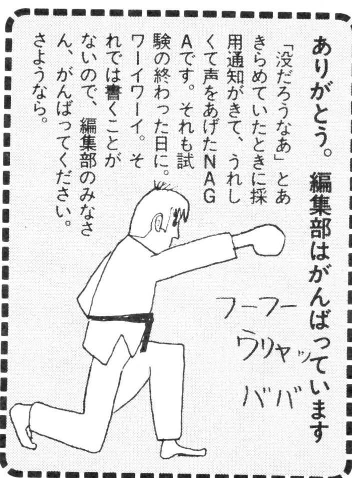
金塊は、上から飛びおりて取ると50点。ロープで金塊をあてると10点だ。

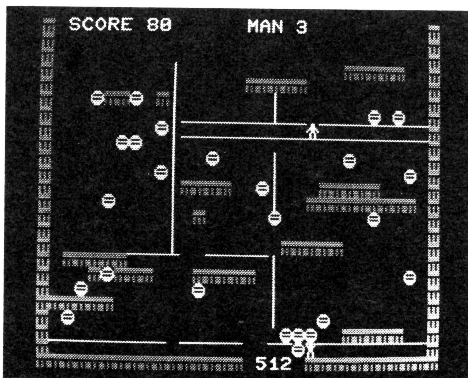
下に表示しているタイムが0になるか、水色の敵にぶつかるとMANが1人減り、3人ともいなくなるとゲームオーバー。

ロープを縦横にはりめぐらして金塊を取っていくなんて、なかなかいいアイデアだと思わない？

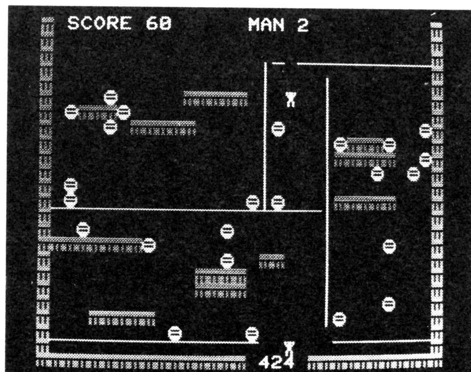


▲上から敵が飛びおりてきた。まずロープを横にはって逃げ出そう。





▲下でウジウジしているのが敵。さて、次はどこの金塊を取っていこうか。



▲ヒユッと飛びおりるのはいいけれど、ヘマするとかんたんに敵につかまっちゃうぞ。



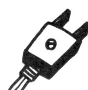
〈ROPE ROPE〉ロープをはって宝をいっぱいとるんだけど、ロープがはってあるところしか行けないし、ロープがはってあっても、上から下へ、いっきに落ちてしまうから注意。

車庫入れ式数字ならべかえパズル
SLIDE 9（スライド ナイン）

標準打ちこみタイム30分


FOR PASOPIA 7
BY 峠（たお） 恒司

★リスト→83ページ

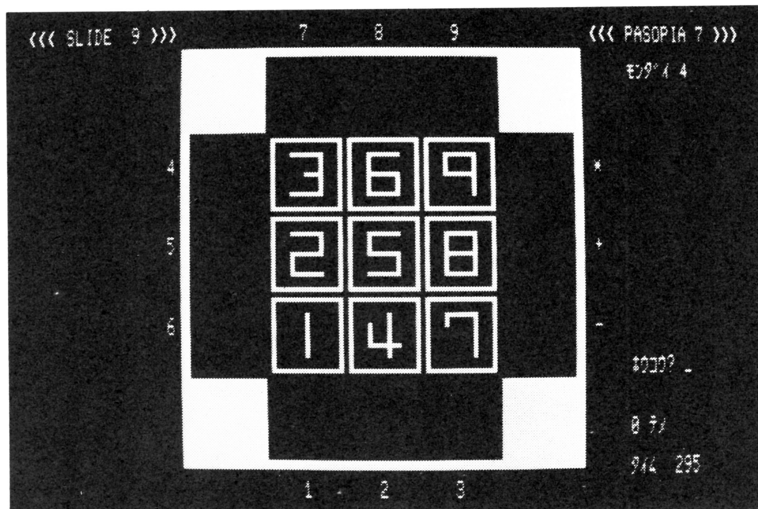


5分たったら、ゲームオーバー

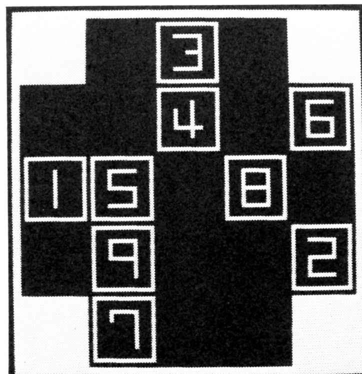
カシオのゲーム電卓でこれに似たゲームがあったけれど、これは数字を1つずつ動かすのではなく、1列ずつまとめて動かしてならべかえるパズル。平面版ルービックキューブを数字で作ってみた……という感じかな。

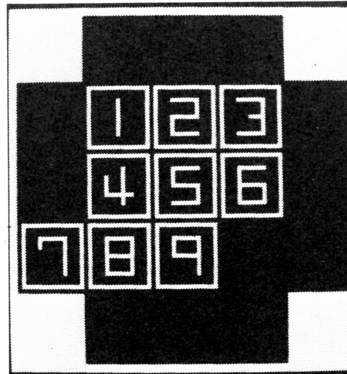
問題は1～7のうちどれかを選ぶシステムになっていて、1～6まではパターンが決まっているけれど、7を押せば毎回違った問題が楽しめる。

5分以内に解けないと自動的にゲームオーバーになり、リターン・キーを押せば再び問題選択にもどる。



▲まずは問題4をセレクト。


▲あちこちいじくってるうちに何が何だかわけがわからなくなっちゃった。


▲もう1回やり直したら、なんとかんたん。あっというまにもう1手で完成だ。

操作キーは全部で12個あるぞ

数字を動かすキーは、1～9と・+−キーの12個。画面をよく見てくれればわかると思うけど、縦3列の上下、横3列の左右に、12個のキーが表示されている。これがそれぞれの操作キーの説明になっているわけだ。

左上の大きな写真（問題4）で説明すると、この画面で1キーを押せば、3、2、1が1段下に下がるのだ。+キーなら2、5、8が右にずれる。つまり、問題の枠外に表示されたキーを押すと、そこの列が全体で1マス分ずれて寄ってくることになる。



パズル好きの作者は学校の先生です

ただし、初期画面で数字の入っていないあきスペースは、なかのほうの数字といっしょに、縦か横どちらかにしか動けない。

どちらかというと、ここは一時的な待避場所だと考えればいい。

そう考えると、このパズルは車庫入れパズルの変型のようにも見えてくる。

それにしても、作者の峠（たお、と読む）先生。ポシェットのVol.2でも15パズルを作ってくれたんだけど、よっぽど数字パズルが好きなんだなぁ。

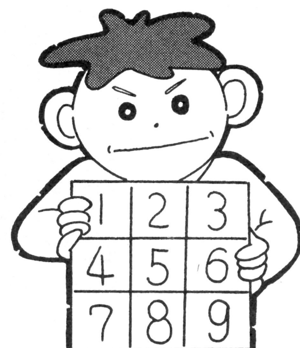
今度はぜひ、自分の成績の伸び（あるいはダウン）がきれいなグラフィックで出てきたり、偏差値を計算したり、成績の科目間バランスについてかんたんなアドバイスが出たりするようなお勉強用ソフトを作ってほしいな。



ポシェット常連。広島の先生

ポシェットに採用されるのはこれで3回目。しかも私の誕生日に通知がきた。

全国のおじさん、おばさん、どんどん投稿して、マイコン誌を高齢化させよう。





〈SLIDE9〉なかなかのものネ。1番外側のわく内では動けないので、そこをうまく利用してやってみよう。パズルの中では、さんじゅうまるの作品かな？

強敵をワードボンバーで迎え撃て！

シーウオーズ

標準打ちこみタイム 30分



実は愛機を手ばなしかけていたのかな？

ぼくは写真ではニキビがありませんが、本当はペンネームのとおり、ニキビがあるのです。NIKIBIKINは、ローマ字を逆さに読んでもNIKIBIKINです。あとは高校入学のときに喜べるよう勉強するふつうの中3です。——P.S. PV-2000を売らなくてよかった!!



FOR PV-2000

BY Nikibikin

★リスト→84ページ

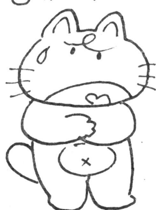


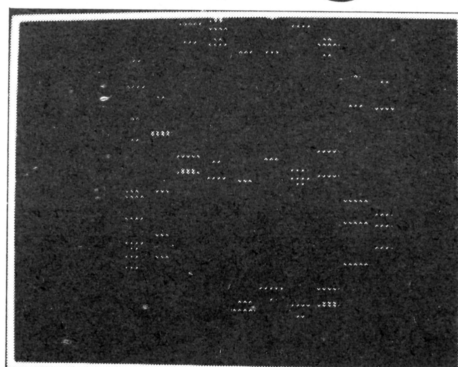

キーワードを読み取り敵を撃墜！

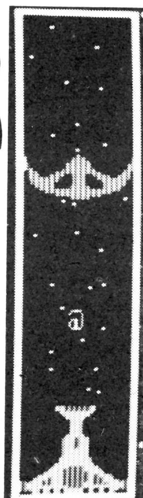
ある日突然、怪物体がおりてきた。ミサイルもレーザーも、超核ミサイルもまったくきかない。ところが、敵には、1つ1つ弱点となるキーワードがあり、その文字をぶつけられると1発で消えてしまうことがわかった。

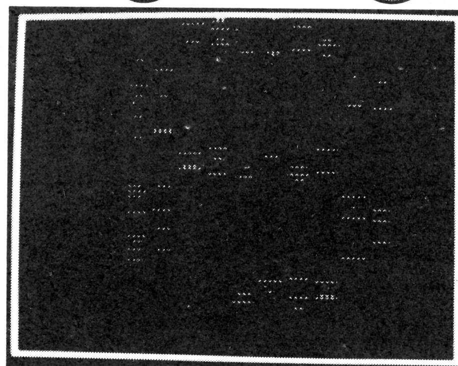
弱点であるキーワードを探すため、PV研究所では特殊スクリーンを開発した。向かってくる敵のキーワードが荒いドットで少しずつ表示されるというものだ。しかし、急いで作ったためにおそく、全部表示されるまで待っていたのではまにあわない。

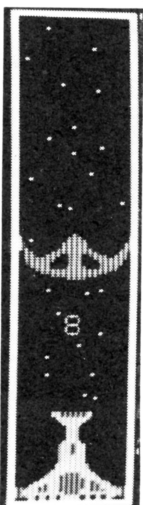
そこで、キミは表示途中のキーワードをカンで読みとり、ワードボンバーを操作して敵に立ちむかったのであった。ただし、まちがった文字を発射すると、敵のスピードが少し速くなるので注意！ 侵入を許したらキミがやられてしまう。

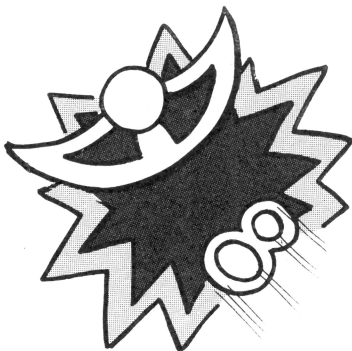




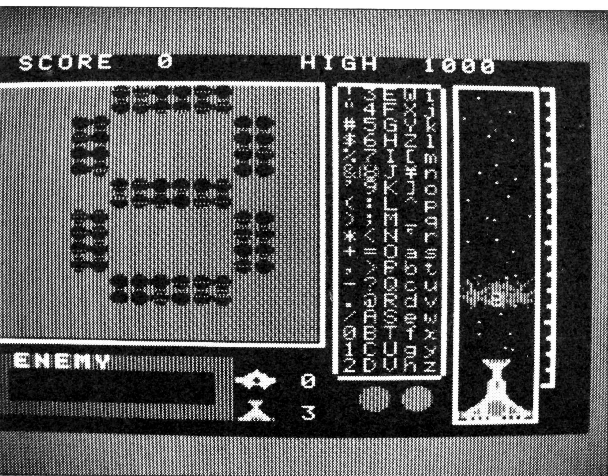








▼大あたり！確かに"8"でした。これで1機目。あと19機やっつけてね。





文字にカーソルをあわせて撃て！

ワードボンバーの操作はかんたん。スクリーンに徐々に現れる文字がわかったら、その右にあるワードウィンドウ内のカーソルを目あての文字にあわせ、ATTACK(0)ボタンを押す。すると、右下のワードボンバーから文字が発射される。20機やっつけると、上からUFOがおりてきてボーナスをくれるぞ。



〈シーウオーズ〉これは、みんなおもしろいとホメてます。左で文字や記号のシルエットがでてくるけど、それが何であるか早く判断して、右でその文字などをさがし、アタックするんだけど、スリルあって、よかった。

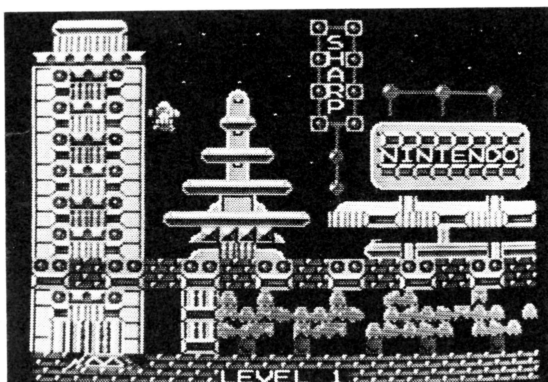
マリオがフワフワ宙を飛ぶ

PLAY BOY（プレイボーイ）

標準打ちこみタイム 10分

FOR ファミリーコンピュータ/C1
NS-HUBASIC
BY 高橋 司

★リスト→87ページ



▲フワッと宙を飛ぶマリオのカプセル。操作はめちゃムズいぞ。



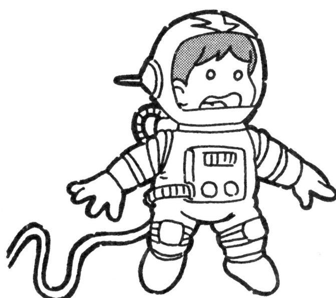
遊び人マリオの宇宙遊泳

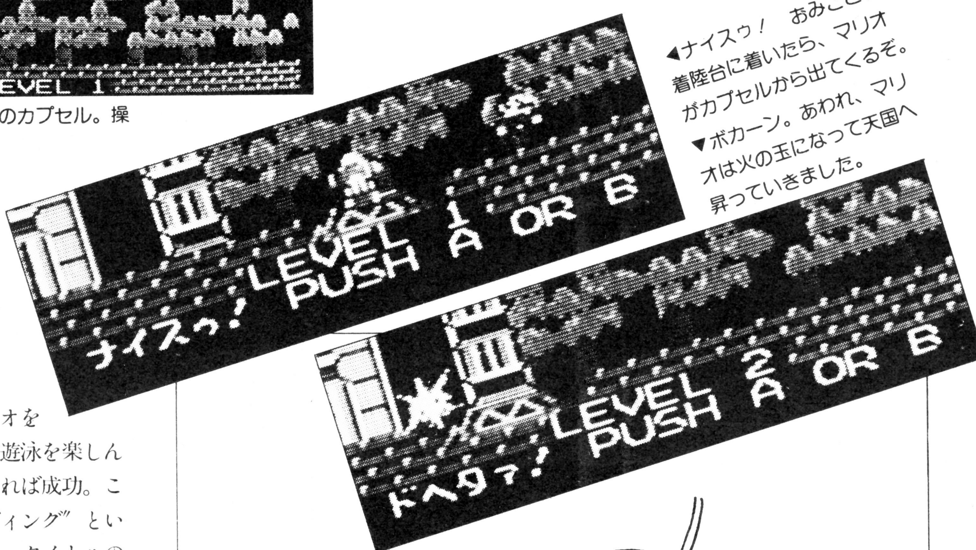
フワーッと浮かびあがるカプセルには、あのマリオが乗りこんでいる。

コントローラーでマリオを操作して、しばしの宇宙遊泳を楽しんで、着陸台にうまく降りれば成功。この遊びは、〝ナイトランディング〟というんだそうだ。ちなみに、タイトルの『PLAY BOY』とは、遊び人マリオのことなんだって。↘

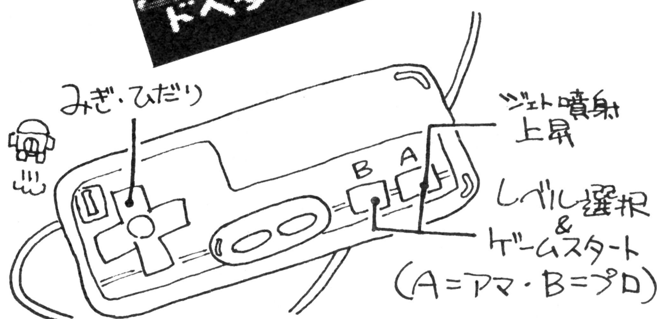
コントローラーのⒶボタンまたはⒷボタンを押せば、ゲームスタート。Ⓐはアマチュア用、Ⓑはプロ用。最初はアマ用でやったほうがいいよ。プロ用だと、コントローラーを押したときの反応がすごく大きくて、マリオがビュ↗ンビュン飛んでいっちゃうのだ。ゲームがはじまったら、使うボタンは、Ⓐボタン（噴射）と十字スティック（左右）だ。Ⓐボタンを押したりはなしたりして、高さとスピードを調節しながら、十字スティックで左右に移動しよう。おっと、スティックを左に押せばマリオは右に、右に押せばマリオは左に飛んでいくから注意。つまり、スティックは噴射の方向をコントロールしてる感じなのだ。

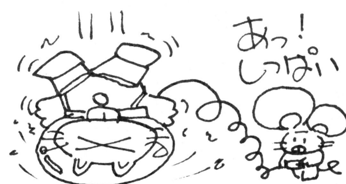
マリオが飛びすぎて画面をはみ出ちゃうと、下に座標が表示される。でもあんまり飛び出しすぎるとアウトになってしまうので注意。





◀ナイスゥ！ おみごと、着陸台に着いたら、マリオがカプセルから出てくるぞ。
▼ボカーン。あわれ、マリオは火の玉になって天国へ昇っていきました。





ファミコンゲームについて



ファミリーコンピュータでゲームを作るときはMOVEやPALETを活用することがだいじです。また、スプライトキャラクタは組みかえて、ちょっとしたオリジナルもできます。今度、ファミリーBASIC-Gという期待ソフトが出るらしいので、みんなで買ってMSXをたたこう！

標準打ちこみタイム 30分

こりにこったPBボクシング

BOXING
ボクシング

FOR PB-100/110+OR-1・PBファミリー

BY 林 貴弘

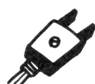
★リスト→88ページ

でも、PBも見捨てないように

はじめまして、林貴弘です。現在高校の2年生をやっておるところです。

話は変わるけど、今、パソコンを買おうと計画しとります。はじめのうちは、手軽さのMSXを買おうと心に決めていたんだけど、MZ-1500にしようとかPC-8801mkIIがいいなと思ったりする優柔不断な私です。





汗まで表示される凝ったボクシング

ん、このアポストロフィ(')はなんだ？ と思ったら、まぶしい汗！ な〜るほど、よくできてるね〜!! って感じで、たけちゃんの周辺では評判になった。

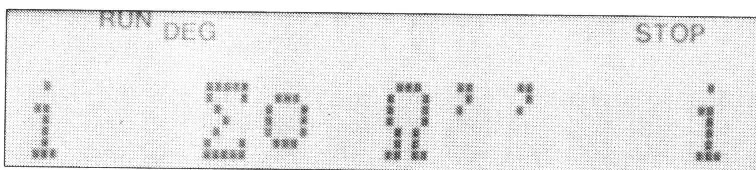
4 6キーでキミのボクサー(Ω)を左右に動かしてのボクシング。相手はなんとなく強そうな"Σ"だ。

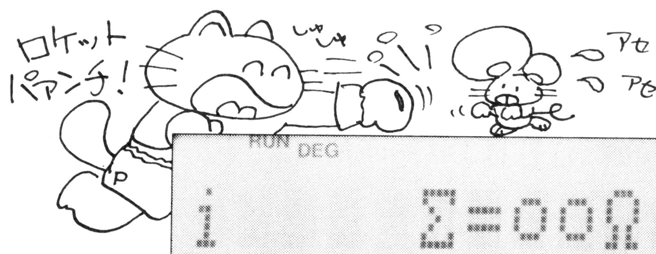
パンチは2種類。7キーがストレート、9キーがスイング（上から打ちおろす打法）。ストレートは、敵とのあいだが2コマはなれていると有効、スイングは敵とのあいだが1コマはなれているときに有効だ。

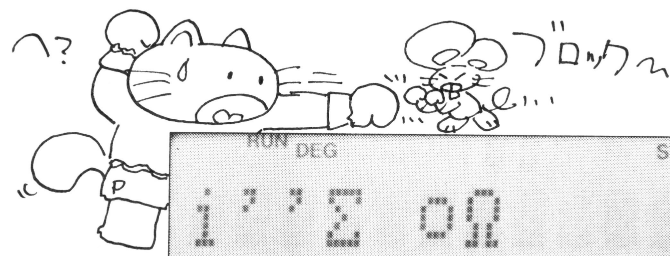
もちろん、敵も攻撃してくる。敵のパンチも2種類あって、あいだが2コマはなれているときはストレート、1コマのときはアッパーを打ってくる。

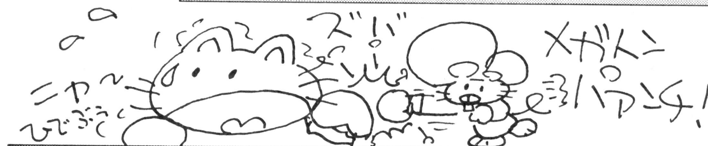
1試合5ラウンド制。KO勝ちも判定勝ちもある。あ、そうそう、1試合につき7回（相手に数回パンチをあてると5回のみ使える）、5キーでガードもできるのだ。ただし体力がないと使えなくなるぞ。体力がなくなるとダウン（Ω→@→μと変わる）して、レフェリー（♣）がカウントを取りはじめる。相手にもダメージを与えていれば8キーで起きあがれるぞ。カウントギリギリまで待って体力を増やそう。それから敵のアッパーは強力だから注意。

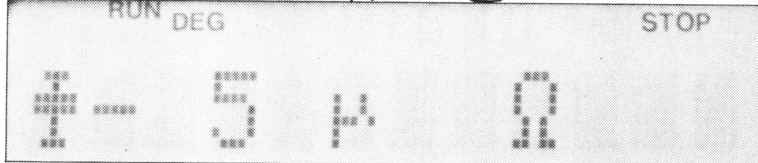
相手はダウン（Σ→&→μ）するともう起きあがれない。キミの勝ちだ！



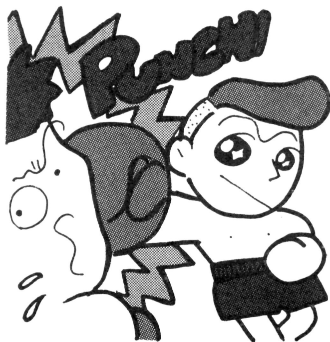












突然ゆみちゃん 〈BOXING〉もう、ひたすら打つ。これっきゃないね。アッパーをくらうと、ダメージが強いので気をつけて。あせをかくところがいいね。

オームの子を巨神兵の火炎から守れ

NAUSICAÄ（ナウシカ）

標準打ちこみタイム 30分



FOR PB-100/110+ OR-1・PBファミリー

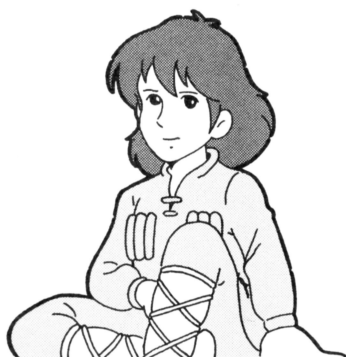
BY 高井直人

★リスト→89ページ



巨神兵の炎からオームの子を救え！

キミはナウシカ。ガンシップ（＝）で飛行中、オームの子（m）が巨神兵（@）の火炎（−）にさらされているのを発見。さっそく助け出して、森のほう（ff）へ避難することにした。オームの子を連れていくには、ワイヤー（−）で引っぱらなくてはいけないが、グズグズしているとすぐに切れてしまうのですばやく行動しよう！ 巨神兵の火炎がオームの子にあたるとマイナス１ポイント、ナウシカにあたるとマイナス0.5ポイント。マイナス４ポイントになると、ゲームオーバーだ。





デモ入れていいんでナウシカ？

実は自信なかったんですが、それでも投稿したのはＰＢのプログラムでデモンストレーションにこっているものが少ないからです。ぼくはステップがあまると、思いっきりデモにこることにしています。

オームの子を救い出すたびに、ステージが変わり、オームの子の数も、それにつれて２、３と増えるので難しくなるぞ。



アマレベルでは、話しあいもできる

ナウシカは[1]、[3]キーで左右移動。ワイヤーをオームの子につなげるには、１コマ分の間隔をあけて[Z]キーでＯＫ。ただし、ワイヤー（−）がプロなら３回、アマなら５回点滅するとポツンと切れてしまうので、必死に[3]キーを押しつづけること！

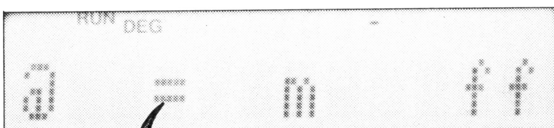
最初にプロ（[P]）かアマ（[A]）かレベルの選択をして、ゲームスタート。

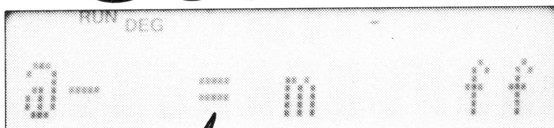
もし、ナウシカが森に入った直後にワイヤーが切れると、森から１コマはなれたところにオームの子が残ってしまい、もう２度と救出できなくなるので注意。

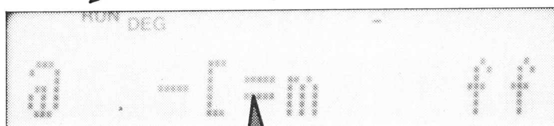
オームの子を森のすぐ隣りまで連れてくれば、救出したことになる。

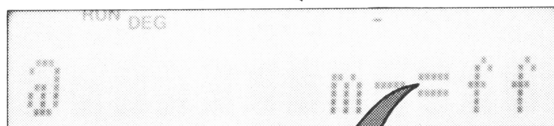
巨神兵の火炎は左から７コマ目までしか届かないけれど、もし、火炎をよけきれないときは[X]キーでバリアをはることができるので利用しよう。

アマでは、巨神兵のすぐ隣りまで行って[Z]キーを押せば、30点と引きかえに10回火炎をストップしてもらえるよ。ちなみにステージがあがっても救出するのは１匹だけでＯＫ。

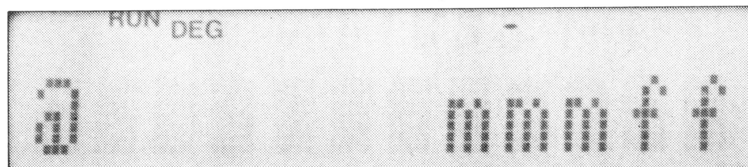








▼２面、３面ではこんなふうにならべてクリアすると高得点！



ポシェット裏面場 〈福岡・渡辺一宏〉ポシェット裏面場を読者に解放しろ！ 要求が通るまでポシェット買ってやらんぞ！（☆ひえ〜、要求のむからそれだけはごかんべん！☆）

スペシャルフラッグ求めて東へ西へ

RALLY-Z（ラリーゼット）

標準打ちこみタイム 30分



FOR PB-100/110+OR-1・PBファミリー

BY 長州力

★リスト→90ページ



スペシャル・フラッグを目指せ！

うーん、すごい。こいつは100コマ×100コマの大きなエリアを車が走りまわる、ポケコン・スクロールゲームなのだ。

ただし、もちろん、キミが1回で見られるのは、"［""］"で囲まれたスクリーンの部分だけ。スクリーンに現れる"←"がキミの車だ。

2468キーでキミの車を上下左右に走らせよう。目的は、エリアのどこかにある"sP"(スペシャル・フラッグ)を取ることだ。そんなこといっても、どっちに向かって走っていいのかわからない、というキミ。画面の右はじに表示されている矢印が、だいたいの方向を教えてくれる。矢印を頼りに進んでいけば、突然、念願のスペシャル・フラッグが画面に現れるというわけだ。

ただし、道路の"・"は障害物だから、まともにぶつかると爆発するぞ。

もうひとつの重大なジャマ者は、最初、キミの車の10コマほど下にいる敵の車(◆)だ。こいつは、確実にキミの車目指して追っかけてくるし、そのうえ、障害物も平気で乗り越えてくるのだ。そこで、キミは5キーを押してみよう。スモッグ(@)が飛び出して、一時的に敵の車を足止めできる。ただし、1回しか出ない。

それから画面の"DEG""RND""GRA"の表示に注目。ここは、エネルギー残量を表していて、"DEG"になってしばらくしてもフラッグが取れないと、1台失なってしまうぞ。

敵の車をスモッグで足止めするたびに200点。クリアすると500点だ。

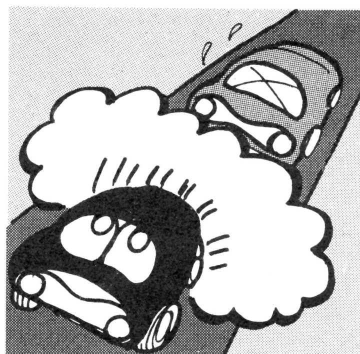
エネルギーの残量に応じてのボーナスもある。2面ごとにヘビが出てきて+5000点！

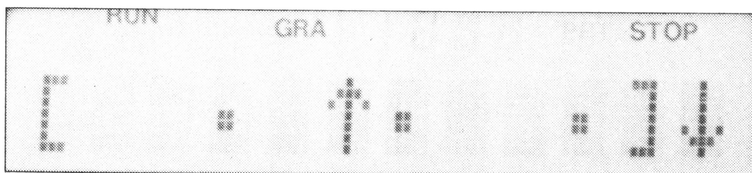
なぞのカブキおじさんも出るぞ

ときどき、巨大フラッグ(SP)に出くわして、これはなんと2万点のボーナスになる。

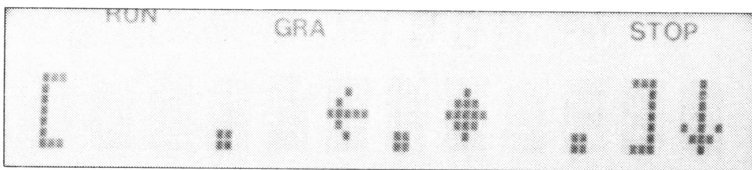
さすが、巨大なだけある。

もうひとつ、なぜそんなネーミングなのか諸説分かれるところなんだけど、"カブキおじさん"という変チクリンなキャラクタも出てくる。このおじさんとなかよくすると、1万点もらえるよ。

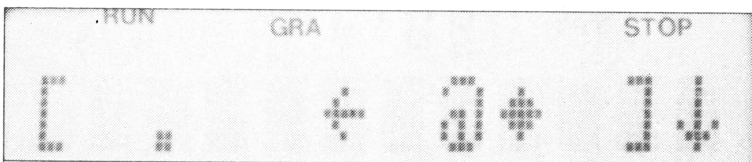




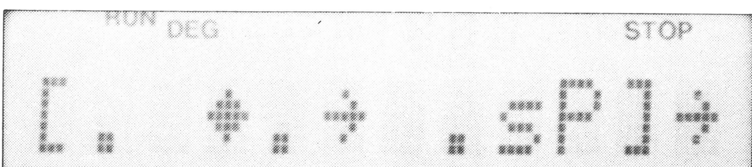
▲ゲームスタート！　スペシャルフラッグは下のほうにある、と右端の矢印が言ってる。



▲ひえっ、敵の車だ。逃げろ！



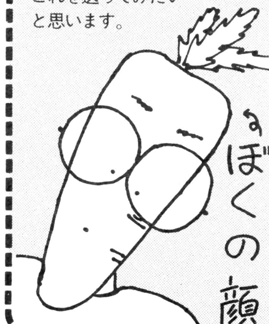
▲えい！　スモッグ攻撃だ。



▲見っけ！　こいつを取って1ステージクリアだ。

最近、ぼくたちのところでポケコンがはやり、アドベンチャーがとても流行しました。そして名作(？)が数多く作り出されました。次回は、これを送ってみたいと思います。

PBの名作アドベンチャーが楽しみ



ポシェット裏面場　<北海道・種なしスイカ>ベーマガは本屋にいっぱい置いてあるのにポシェットは5冊くらいしかないけど、どーして？（☆それは、ポシェットが、ベーマガの次に売れているプログラム専門誌だからです！　トップへの道はけわしい！）

レベルの選べる1人用テニス

TENNIS GAME（テニスゲーム）

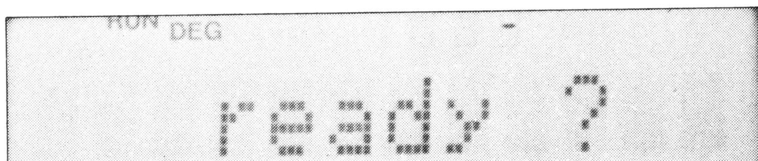
標準打ちこみタイム30分



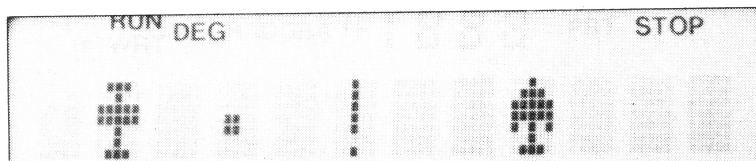
FOR PB-100/110+ OR-1・PBファミリー

BY　ルンド

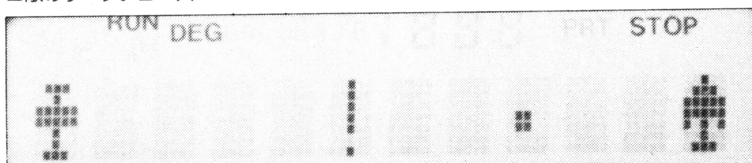
★リスト→91ページ



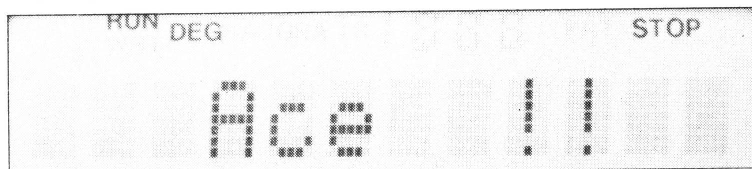
▲用意はいいかな？　はじめるぞ。



▲敵のサーブ。コースはどまんなかだ。



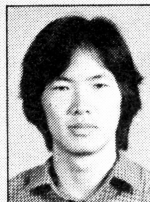
▲打ち返すには、どのキーだっけ。なんて考えてるヒマはないよ。[2]を押すんだ！



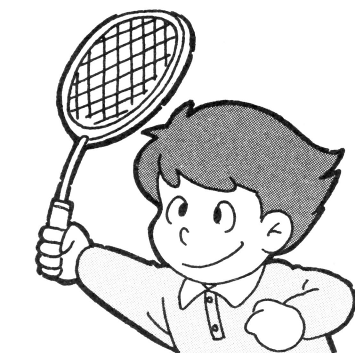
▲やった。リターン・エースだ!!

晴れの日にPBがボールを飛ばすのを見た

それはある晴れた5月のことでした。ある授業の途中、急に「PBでボールを飛ばしてみたい！」と思いたつやいなや、ボールの飛ぶルーチンが完成したのです。そしてそれから上に下にとプログラムが成長していったのです









レベル4にはまず勝てないそうだ

レベル1からレベル4まで、相手の選べるポケコン・テニス。レベル1が"隣りのおねえさん"級（例えば、ゆみちゃん）で、レベル4が"世界のマッケンロー"級だ。ちなみに、レベル2は"ヒラのテニス部員"級で、レベル3が"そのキャプテン"級とでもしておきましょうか。

レベルを入力したら、まず相手からのサーブであることを表示して、"Ready？"（用意はいいかい）と聞いている。何かキーを押せば、コートが出てきて、ボールが飛んでくるぞ。キミは"♠"、相手は"♣"だ。

飛んでくるボールには、上、中、下の3つのコースがある。これを返球するには、コースにあったキーを押さなくちゃいけない。上のコースが[3]、中のコースが[2]、下のコースが[1]だ。

相手が打っているときに、[4]キーを押すと2コマ左に移動し、[6]キーを押すと2コマ右に移動できる。[1]、[3]キーならそれぞれ1コマずつの移動だ。勝敗が決まったときにネットに近づいているほど点が高くなる。

相手のコートに打ちこむと"ACE"、自分がミスすると"MISS"の表示。4打先取で1ゲーム勝ちになり、3ゲーム先に勝ったほうが勝者になる（ふつうのテニスと同じルール）。ただし、9ゲームまで勝負がつかないときは10ゲーム目でゲームオーバーになる。

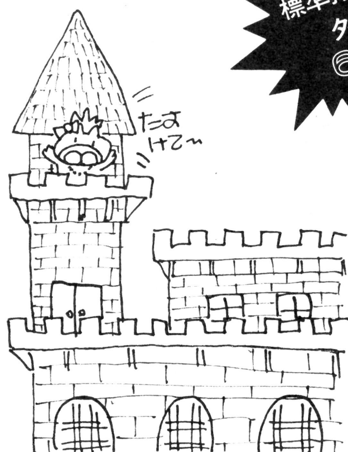
サーブ権は1ゲームごとに、ちゃんと入れかわる。自分にサーブ権があるときは敵の動きが少しにぶくなるぞ。

ポシェット裏面場 〈東京・川越章二〉このまえ、お昼ごろ電話かけたら、ポシエットの人はだれもいなくて、やっと夕方の7時にお話した。どういう会社じゃ！（☆そのかわり、真夜中まで仕事してますっ！　でも、夜中に電話をかけるのはやめてね☆）

標準打ちこみタイム60分

"アド"を求める戦士エマの物語

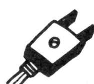
ADD MID（アドミッド）





FOR PC-1500+4KRAM／1501　　★リスト→92ページ

BY　堀川浩司



パワーボールを求める戦士の物語

「むかしむかし、あるところにレーフという国がありました。そこへライという国が攻めてきて、国王も王妃もたおれ、ひとりでがんばっていたリア王女も傷ついてしまいました。そこで国いちばんの戦士エマが伝説のパワーボール"アド"を探しに、国中を探しまわったところ、やっと"アドミッド城"というところにアドがあるのを見つけたのです。しかし、アドは恐しいドラゴンに守られていたのでした……」

というところで、アドを求めて、ロールプレイング・ゲームなのだ。メモリをギリギリに使った本格冒険ゲーム。

（注・計算容量オーバーでエラーが出たら DEF D で再開できる。う～む、これぱかりはいたしかたないのじゃ）



なんと3D迷路付きなのだ

ノーマルモード画面のいちばん左側にあるのが、戦士エマの目に見える風景だ。下のキャラクタ紹介の最後のほうが、ここにうつる風景の説明になっている。つまり、この部分は3D迷路になっているわけだ。ノーマルモードでは、この画面を見ながら、アドミッド城のなかを、さまよい歩くことになる。1、3キーが、それぞれ左を向く、右を向く（前進はしない)、そして、2キーを押せばその方向へ前進する。

画面の右側には今の自分の状態が、シンボルと数字で表されている。

まだ出発しないでくれ。言っておきたいことが山ほどあるのだ。

5キーを押すと"Magic item（マジックアイテム）"が出てくる。ここには、それまでに手に入れたマジックアイテムがシンボルで、(下の紹介参照）表示されることになる。ふだん出てくるキャラクタと同じなので注意。次に ENTER を押すと、経験度(H・P)、体力、最高体力が示され、もういちど押すと持ち物のシンボルとその数が示されるぞ。殺傷力（剣）を持っていないと、敵と戦えないので、はじめはまず殺傷力を買っておいたほうがいい。

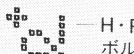
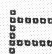
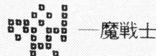
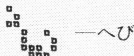
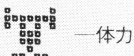
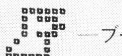
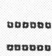
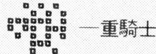
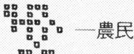
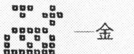
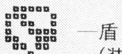
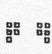
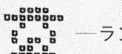
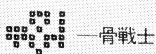
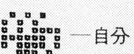
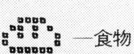
座標が(0,0)のときに、6キーを押すと、売店に入れる。ここでは、物を買ったり、逆に売ったりできるのだ。

はじめに出てくる4画面で物を買い、次の4画面で、売ることになる（それぞれ個数を入力する)。

シンボルとその1個あたりの値段をGOLDで表示するが、殺傷力と装甲度（防御力。盾がシンボル）を買うときのやり方は、右ページ写真の2番目を



ADD MID　キャラクタ紹介

 —竜	 —騎士	 —H・Pのシンボル	 —剣（殺傷力）	 —左側壁なし
 —魔戦士	 —へび	 —体力	 —ブーツ	 —前方壁あり
 —重騎士	 —農民	 —金	 —盾（装甲度）	 —前方壁なし
 —スライム	 —バーバリアン	 —薬	 —ランプ	 —右側壁あり
 —骨戦士	 —自分	 —食物	 —左側壁あり	 —右側壁なし

（剣・ブーツ・盾・ランプ：マジックアイテム）



〈ADDMID〉旅するまえに買いものをするなんて、この作品も凝ってるネ！　農民って強いからキライ！　でも、こっちが戦いたくないときは、すぐ逃がしてくれるからいいケドネ。

見てくれ。

ところで、薬はノーマルモードのとき[4]キーで飲むことができ、力が+α、食べ物は(0,0)以外で[6]キーを押せば食べられ、体力が8増える。

それから[7]キーを押せばH・P(経験度)から1引かれるかわりに体力を50増やす魔法が使える。



最後の面でドラゴンをやっつけよう

さあ出発。迷路を通って(9, 7)のドアを目指そう。ここまでくれば上の階の(0, 0)に行けるのだ(アドミッド城は5階建てなのだ)。途中で敵に会うと、ファイトモードになる(写真参照)。ある種の敵を倒すとなにかのマジックアイテムが手に入る。H・Pを20まで増やし、マジックアイテムが4つ全部手に入ったとき、はじめて4階から5階へ行けるのだ。そこではドラゴンがキミを待っている。

ドラゴンと戦うときは、急にリアルタイム・ゲームになるぞ。

[1][3]で前・後進しながら、[5]キーで攻撃。ただし、背後からドラゴンの炎をあびるとキミの負け。アーメン。

あとは自分で見つけていこう。

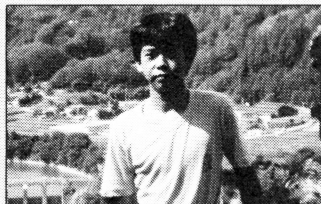
最後にノーマルモードでのキー説明をまとめよう。[1]〜[3]…迷路を進む/[4]…薬を飲む/[5]…レポート/[6]…買物または食事/[7]…魔法/[8]…SAVE(自分のデータを残しておける)。

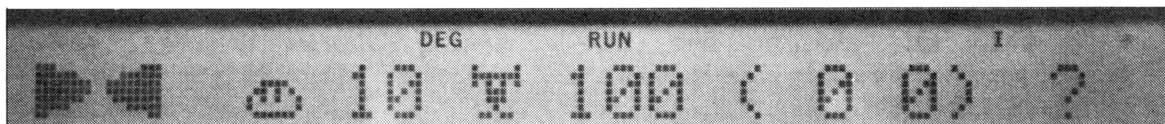
いろいろあるけど字数がねえ

ども、おひさしぶりです。

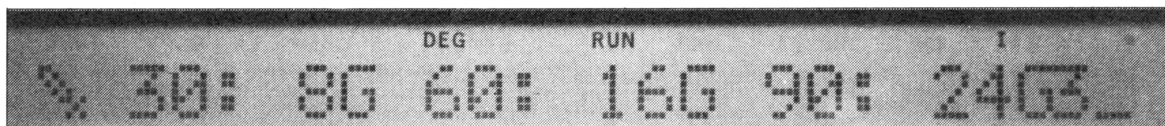
少し長いのですが、がんばって入れてください。実はあと3日早くできあがっていれば、第5号にまにあったのに。

あと、これの8K用を考えているとか、PC-1350を買ったとかモモのビデオをダビングさせてほしいとかいろいろ……。

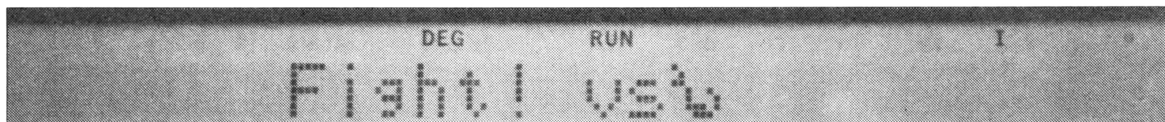




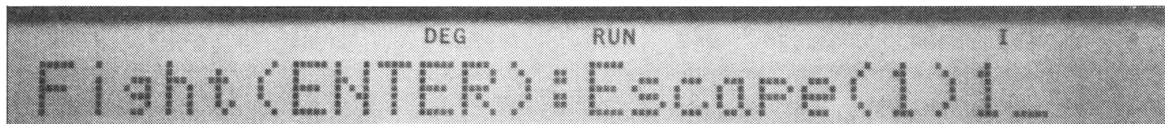
▲ノーマルモード画面。左から現在の風景。食料の量、体力、座標を示している。さて、コマンドは?



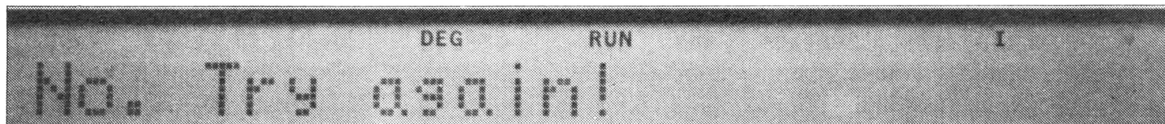
▲売店。これは殺生力(剣)の買い物。30殺傷力が金8、60殺傷力が金16、90殺傷力が金24。[1][2][3]キーで、3つのうち1つを選択しよう。



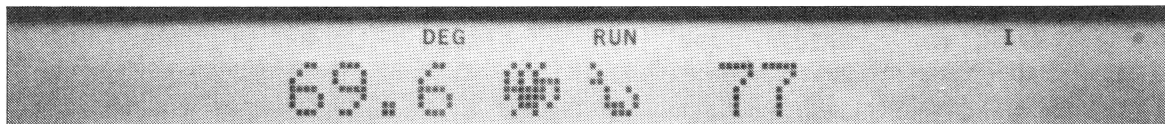
▲ファイトモード。いやなやつと会ってしまった。



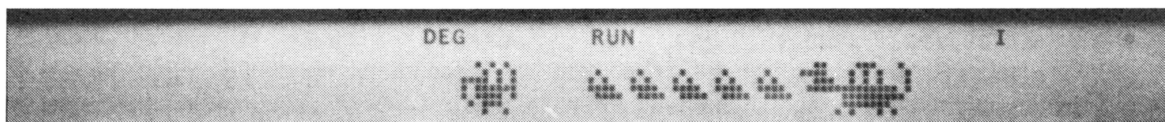
▲ファイトモードになると、戦うか逃げるかきいてくる。戦うなら[ENTER]、逃げるなら[1]。今は逃げたい気分なので、[1]を押したら…。



▲だめだって。逃げることも許してくれない。もう一度あいつと戦わなくちゃいけない。グスングスン。



▲はおおおっ。どんどん体力が減っていく。やばいなあ、武器をもっと買ってりゃよかった。



▲最後の1シーン。エマ対ドラゴン。ここで勝てば、キミは勝利の騎士だ。

ポシェット裏面場

〈大阪・サワ〉ポシエットに投稿したいんですけど、しめきりはいつまでですか?(☆〆切りは特に決めてないの。いつでもどうぞ。ときどき、古い応募作品をもういちど見直して、敗者復活!ってこともあります☆)

コースも選べるレーシングゲーム

THE ONE WAY STREET

ザ　ワン　ウェイ　ストリート



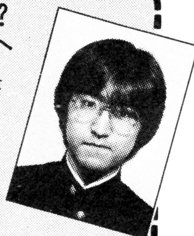
FOR PC-1251/1255

BY　秋元和弘

★リスト→95ページ

標準打ちこみタイム 30分

3ナイ運動とは？
謎をはらみ次号へ



私が千葉県立木更津高校の秋元和弘です。もうすぐ3ナイ運動と縁を切れそうで大変喜んでおります。

そういうわけでバイク漫画、特に『ペリカンロード』が好きなんですけど知ってますか。ちょっとマイナーだったかな。ところでこのゲームは友人から借りて作ったものです。



トンネルのなかはカンで勝負！

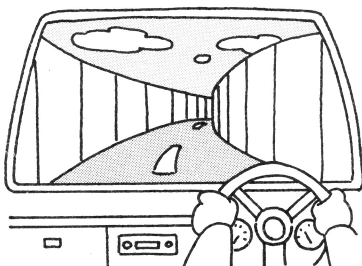
はじめてのゲームスタートのときは DEF Z。リプレイするときは、DEF A でスタートだ。

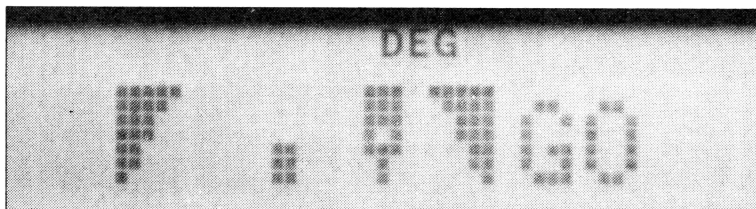
オープンコースや周回コース（要するにグルッとまわってもとにもどるサーキット）が選べる、レーシングゲームがはじまるぞ。

まず、最初に"CLOSED？"ときいてくる。周回コースなら1、オープンコースならそれ以外の数字を入力しよう。次に"SOUND？"ときいてくるので、BEEP音を出すときは1を入力。いらないときは別のキー。最後に"DEMO？"ときいてくるので、コースのデモを見たいときは1を押そう。始まったデモをストップするにはNキーだ。

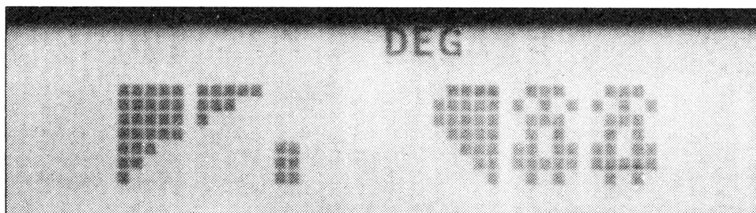
クリスマス・ツリーのGOサインとともにゲームスタート。ステアリング（左右移動）は左が0（2コマ分）と・（1コマ）、右が－（2コマ）と＋(1コマ)。コーナーでは遠心力で車が外側に流れ、カーブの程度には3段階ある。

たまに、トンネルに入ることがある。画面が黒になり、道がわからなくなってしまうので、白抜きの車が左右にブレはじめたらコーナーだと判断しよう。20キロ以上走ると速くなるぞ。

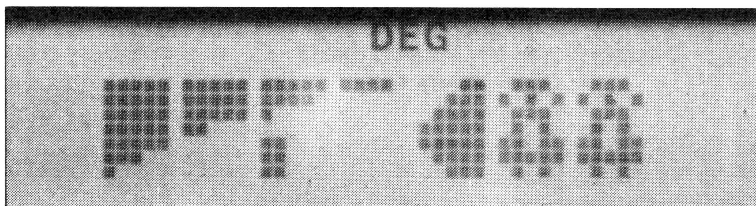




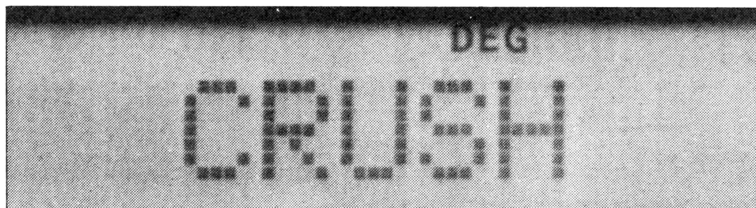
▲レースが今はじまる。パッパラッパ、ラー！（ファンファーレのつもり）



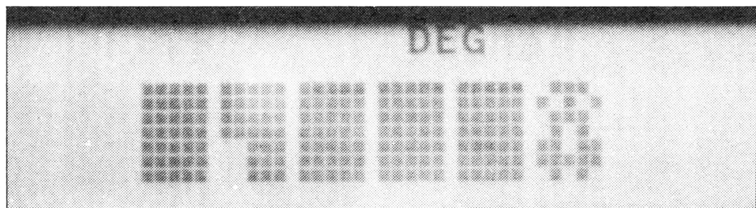
▲ん、ちょっと右にカーブしはじめたな。



▲おおっ、これはかなりきついカーブだ。－キーをビシビシたたけ。



▲ガシャン。ハンドル操作のかいもなく、おだぶつ。



▲トンネルに入ったら、こうなる！　なんにもわかりまへ〜ん。



〈ONE WAY STREET〉ゆみはカーレースが大好き♡　カーブの大きさによってハンドルをきるんだけど、タイミングをミスると、ぶつかっちゃう。トンネルに入ると真っ暗で、自分の車だけ白いので、よけいスリルあるなぁ。

新鮮ゲーム28連発
プログラムリスト集

おなじみの読者はちょっと面くらったかな。ページを切り取って打ちこんだり、リストだけ保存したりできるように、リストとゲームの説明を大胆に分けてみました。100ページにこの方式についてのアンケートがあるので、そちらも見てね。

このページで掲載しているリストは26ページから54ページで紹介したゲームのプログラムです。プリンタで打ち出したリストを縮小して掲載しているため、十分注意していますが印刷の関係で万一見えないところがありましたら、(03)295-4610テクノポリス編集室ポシェット担当者までお問合せください。調査してお答えします。また電話はなるべく平日の夕方6時～8時にお願いします。エラーなどは打ちこみミスでないかどうかを確認してから電話してね！

7ならべ

■遊び方の説明は26ページ

PC-8001.mkII/8801.mkII N-BASIC

```
10 WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:DIM A(53),P
(4,13),M$(4),C$(13),T$(4),PA(4),M(4)
20 DEF FNA(X,Y)=P(X,Y)-INT(P(X,Y)/100)*1
00:DEF FNB(X,Y)=(X-1)*13+Y
30 REM ----- ｶｰﾄﾞ ﾉ ﾖｳｲ -----
40 FOR I=1 TO 4:M(I)=13:FOR J=1 TO 13:L=
L+1:A(L)=I*100+J:NEXT J,I
50 REM ----- ｼｬｯﾌﾙ -----
60 FOR I=1 TO 50:A=INT(RND(1)*52)+1:B=IN
T(RND(1)*52)+1:C=A(A)
70 A(A)=A(B):A(B)=C:NEXT I
80 REM ----- ｶｰﾄﾞ ｦ ｸﾊﾞﾙ -----
90 FOR I=1 TO 52:J=J+1:P((I MOD 4)+1,(J
MOD 13)+1)=A(I):NEXT I
100 FOR I=1 TO 52:A(I)=0:NEXT I:FOR I=1
TO 4:A(FNB(I,7))=1:NEXT I
110 REM ----- ｶｸｼｭ ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐﾄﾘ -----
120 DATA ♠,♥,♦,♣,A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,
Q,K,╭──╮,│  │,│  │,╰──╯
130 FOR I=1 TO 4:READ M$(I):NEXT I
140 FOR I=1 TO 13:READ C$(I):NEXT I
150 FOR I=1 TO 4:READ T$(I):NEXT I
160 REM ----- ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ -----
170 PRINT CHR$(12):COLOR 7:LOCATE 0,18:P
RINT STRING$(80,"─");
180 LOCATE 0,1:PRINT STRING$(80,"─");
190 COLOR 5:LINE (0,20)-(60,20),"",5:FOR
 I=0 TO 12:LOCATE I*5,20:PRINT I+1;:NEXT
 I
200 COLOR 6:LOCATE 0,19:PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ ﾃﾌﾀ
ﾞ"::LOCATE 0,2
210 COLOR 5:FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:CO
LOR 6-I:PRINT TAB(35):T$(J):NEXT J,I
220 FOR I=1 TO 4:LOCATE 37,I*4-1:COLOR 6
-I
230 PRINT M$(I);CHR$(&H1F);CHR$(&H1D);CH
R$(&H1D);"7";:NEXT I
240 REM ----- 7 ｦ ﾇｷﾀﾞｽ -----
250 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 13:IF FNA(I,
J)<>7 THEN 270
260 M(I)=M(I)-1:IF P(I,J)=107 THEN O=I:P
(I,J)=0 ELSE P(I,J)=0
270 NEXT J,I
280 REM ----- ｶｰﾄﾞ ﾉ ｿｰﾄ -----
290 FOR J=1 TO 13:FOR I=1 TO 12:IF P(4,I
)>=P(4,I+1) THEN 310
300 A=P(4,I+1):P(4,I+1)=P(4,I):P(4,I)=A
310 NEXT I,J
320 REM ----- PLAYER CARD ｼｮｳｷｮ & ﾋｮｳｼﾞ
-----
330 LINE (0,21)-(79,24),"",7,BF
340 COLOR 5:LINE (0,20)-(60,20),"",5:FOR
 I=0 TO 12:LOCATE I*5,20:PRINT I+1;:NEXT
 I
350 FOR I=0 TO 12:IF P(4,I+1)=0 THEN 400
360 COLOR 7:FOR J=1 TO 4:LOCATE I*5,20+J
:PRINT T$(J);:NEXT J
370 A=INT(P(4,I+1)/100)
380 LOCATE I*5+2,22:PRINT M$(A);
390 LOCATE I*5+1,23:PRINT C$(P(4,I+1)-A*
100);
400 NEXT I
410 IF O<4 THEN 520 ELSE IF M(O)=0 THEN
O=1:GOTO 520
420 REM ----- PLAYER ﾆｭｳﾘｮｸ -----
430 A=0:LOCATE 20,19:COLOR 6:PRINT "ﾊﾟｽ
";PA(4);:INPUT " ｱﾅﾀ ﾉ ﾊﾞﾝ";A
440 IF A<>0 THEN 470
450 LOCATE 20,19:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾊﾟｽ";SPC(1
0);:BEEP:IF PA(4)=3 THEN 520
460 PA(4)=PA(4)+1:GOTO 730
470 IF A>13 OR A<0 THEN 430
480 IF P(4,A)=0 THEN 430 ELSE B=FNA(4,A)
:C=P(4,A)¥100
490 IF (A(FNB(C,B-1))>0 AND B>1) OR (A(F
NB(C,B+1))>0 AND B<13) THEN 510
500 LOCATE 20,19:COLOR 2:PRINT "ｿﾚ ﾊ ﾀﾞｾ
ﾏｾﾝ";:BEEP:GOTO 430
510 GOTO 600
520 IF M(O)=0 THEN 730
530 REM ----- COM ﾉ ﾊﾞﾝ ( P.1 - P.3 ) --
---
540 FOR A=1 TO 13:B=FNA(O,A):C=P(O,A)¥10
0:IF B=0 THEN 560
550 IF (A(FNB(C,B-1))>0 AND B>1) OR (A(F
NB(C,B+1))>0 AND B<13) THEN 600
560 NEXT A:COLOR 7:LOCATE 20,19:PRINT "P
.";O;"ﾊ ﾊﾟｽ";:BEEP:PA(O)=PA(O)+1
570 IF PA(O)=4 THEN LOCATE 20,19:PRINT "
P.";O;" ﾊ ｼｯｶｸ";:BEEP:GOTO 750
580 GOTO 730
590 REM ----- ｶｰﾄﾞ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ -----
600 A(FNB(C,B))=1:P(O,A)=0:COLOR 6-C:BEE
P 1:I=2^2^2^2:BEEP 0
610 FOR I=1 TO 4:LOCATE B*5,(C-1)*4+I+1:
PRINT T$(I);:NEXT I
620 LOCATE B*5+2,(C-1)*4+3:PRINT M$(C);C
HR$(&H1F);CHR$(&H1D);CHR$(&H1D);C$(B);
630 M(O)=M(O)-1:IF M(O)>0 OR PA(O)>3 THE
N 680
640 COLOR 6:LOCATE 20,19:PRINT "P.";O;"
ﾊ ｱｶﾞﾘ ":FOR I=1 TO 40:BEEP 1
650 FOR J=1 TO 40-I:NEXT J:BEEP 0:NEXT I
660 AR=AR+1:AG=AG+O*10^AR
670 REM ----- ﾉｺﾘ ﾏｲｽｳ ﾋｮｳｼﾞ -----
680 COLOR 6:FOR I=1 TO 4:LOCATE I*15,0:P
RINT "P.";I;:PRINT USING " -- ##";M(I)
```

リスト次ページに続く

```
690 NEXT I:IF M(1)+M(2)+M(3)+M(4)=0 THEN
 800
700 REM ----- ｼｯｶｸｼｬ ﾉ ｶｰﾄﾞ ﾉ ﾊﾝﾃｲ -----
710 IF A(FNB(C,B-1))=-1 THEN B=B-1:IF B>
0 THEN A(FNB(C,B))=1:GOTO 710
720 IF A(FNB(C,B+1))=-1 THEN B=B+1:IF B<
14 THEN A(FNB(C,B))=1:GOTO 720
730 LOCATE 20,19:PRINT SPC(40);:O=O+1:IF
 O=5 THEN O=1:GOTO 290 ELSE 410
740 REM ----- ｼｯｶｸ ｼｮﾘ -----
750 M(O)=0:FOR A=1 TO 13:B=FNA(O,A):C=P(
O,A)¥100:IF B=0 THEN 790
760 A(FNB(C,B))=-1:P(O,A)=0:COLOR 6-C
770 FOR I=1 TO 4:LOCATE B*5,(C-1)*4+I+1:
PRINT T$(I);:NEXT I
780 LOCATE B*5+2,(C-1)*4+3:PRINT M$(C);C
HR$(&H1F);CHR$(&H1D);CHR$(&H1D);C$(B);
790 NEXT A:GOTO 730
800 BEEP:LOCATE 20,19:PRINT "ｼｭｳ ﾘｮｳ ﾃﾞｽ
":FOR I=1 TO 50:BEEP 1:FOR J=1 TO I
810 NEXT J:BEEP 0:NEXT I
820 REM ----- ｼﾞｭﾝｲ ﾋｮｳｼﾞ -----
830 J=0:WIDTH 40,20:LOCATE 10,5:PRINT "ﾀ
ﾀﾞｲﾏ ﾉ ｼﾞｭﾝｲﾊ"
840 AG=AG/10:FOR I=1 TO AR:A=AG-INT(AG/1
0)*10:AG=AG-A:AG=AG/10
850 LOCATE 10,5+I*2:A=INT(A+.5):PRINT "N
o.";I;" --- P.";A;
860 IF A>3.5 THEN PRINT "(YOU)";
870 PRINT:NEXT I
880 FOR I=1 TO 4:IF PA(I)<4 THEN 900
890 COLOR 2:PRINT:PRINT SPC(10);"P.";I;"
 ﾊ ｼｯｶｸ"
900 NEXT I:COLOR 5:PRINT:PRINT TAB(10);"
Play Again ? (Y/N)"
910 A$=INKEY$:IF A$="y" OR A$="Y" THEN R
UN
920 IF A$="n" OR A$="N" THEN END ELSE 91
0
930 REM ************************
940 REM **                    **
950 REM **  7 ﾅﾗﾍﾞ ( by H.S )  **
960 REM **                    **
970 REM **    S 59 9/23 (日)   **
980 REM **                    **
990 REM ************************
```

■変数リスト

A( )……シャッフル、場の状態
P(,)……各プレイヤーの手札
M$( )……カードのマーク
C$( )……カードの数字
T$( )……カードの形
PA( )……各プレイヤーのパスの回数
M( )……各プレイヤーの手札の枚数
O……手番
AR……あがった人数
AG……順位

■プログラムの説明

10～ 40	初期設定
60～ 70	カードを切る
90～100	カードを配る、場の設定
120～150	マーク、数字、カードの表示用データ読みこみ
170～230	画面作成
250～270	7を持っているプレイヤーを探し、抜きだす
290～310	手札の並びかえ
330～410	手札の表示
430～520	自分の手番
540～580	コンピュータの手番
600～620	場に出たカードの表示
630～660	あがり判定、処理
680～690	残り枚数表示、ゲーム終了判定
710～730	場を調べる
750～790	失格があった場合の処理
800～810	ゲーム終了
830～920	順位表示

バクバクマン

PC-8001,mkII/8801,mkII N-BASIC

■遊び方の説明は27ページ

```
10 ' ::::::::::::::::::::::::::
20 ' :     ** ﾊﾞｸﾊﾞｸ ﾏﾝ **     :
30 ' :                        :
40 ' :Programed by M.HANASHIMA:
50 ' :                        :
60 ' :     Date 1984/08/16    :
70 ' :                        :
80 ' :            [No.N-GB-08]:
90 ' ::::::::::::::::::::::::::
100 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT
A-Z
110 HI=0:H=&HF302
120 SC=0:M=1
130 X=18:Y=15:CA=1:PO=0:P1=10
140 COLOR 5:PRINT CHR$(12);
150 PRINTUSING"SCORE #####0    HIGH #####0
   ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ##";SC;HI;P1
160 COLOR 6:LOCATE 16,1:PRINT USING"◢◢ #
# ◣◣";M
170 COLOR 7:PRINT
180 PRINT" □□□□□□□□||□□□□□| □□□□□□□□||□□
□□□□□□□"
190 PRINT" □┌───┐□||□┌┐□┌┴──┬───┐□└┘□|
□┌┐□┌┐□"
200 PRINT" □└───┘□||□||□|□ □|□□□□|□□□□|
□||□||□"
210 PRINT" □□□□□□□□└┘□||□|□|□|□|□┌┴───┘
□||□||□"
220 PRINT" ─────┐□□□□||□|□|□|□|□|□□□□□□
□||□||□"
230 PRINT" ─┐|┌─┐|□┌┐□||□|□|□|□|□|□┌───┬
─┴┘□└┘□"
240 PRINT" □|||□||□|└──┘|□|□|□|□|□|□└──┐|
□□□□□□□"
250 PRINT" □|||□||□└────┘□|□|□|□□□□□□□□||
□┌────"
260 PRINT" □└──┘□└┘□□□□□□□|□|□|□├─────□||
□└────"
270 PRINT" □□□□□□□□┌───┬──┘□|□|□□□□□□□□||
□□□□□□□"
280 PRINT" ─────┐□|───|□□□|□├─────┐□┌┘└
────┐□"
290 PRINT" ─────┘□└───┘□──┘□└─────┘□└──
────┘□"
300 PRINT" □□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□
□□□□□□□"
310 PRINT" □┌───────┬────┬─┐□├───┬──────□
────┐□"
320 PRINT" □| ┌─────┐ |□□□□||□□□□|□□□□□□□
□□□□□|□"
330 PRINT" □└┘□□□□□||□┌┐□└─┴──□└──────
────┘□"
340 PRINT" □□□  ┌─┐□||□||□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□"
350 PRINT" □┌──┘||□||□||□┌─────┐□┌─────
────┐□"
360 PRINT" □└────┘□└┘□||□└─────┘□└─────
────┘□"
370 PRINT" □□□□□□□□□□□□||□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□"
380 LINE (0,2)-(37,23),"@",4,B
390 COLOR 1:LOCATE 17,3:PRINT"●":LOCATE
17,5:PRINT"●"
400 LOCATE 4,19:PRINT"●":LOCATE 29,19:PR
INT"●"
410 ' ▬▬▬ GAME START ▬▬▬
420 COLOR 6
430 LOCATE X,Y:PRINT"♠":CA=CA+1:I=INP(0)
440 IF INKEY$="g" THEN 840
450 XX=(I=253)-(I=247):YY=(I=223)-(I=251
)
460 P=PEEK(H+(X+XX)*2+(Y+YY)*120)
```

ポシェット告知板

このコーナーは、ポシェットに関することならなんでも告知しちゃうコーナーです。もちろん、ポシェット読者の伝言板にしてくれていいんだよ。おハガキ待ってます。

```
470 C=(P=219)-(P=32):CC=(P=236)-(P=42):C
1=(P=135)
480 IF CC<>0 THEN C=CC+3 ELSE IF C1<>0 T
HEN C=C1+6 ELSE IF C<>0 THEN C=C+2
490 ON C GOTO 520,570,650,600,630
500 GOTO 660
510 ' ■■■■■ 'ロ'
520 BEEP1:SC=SC+1:GOSUB 710:PO=PO+1:BEEP
0:IF PO<>327 THEN 650
530 BEEP1:LOCATE X,Y:PRINT" ":LOCATE X+X
X,Y+YY:PRINT"♠":M=M+1:BEEP0
540 FOR F=1 TO 500:BEEP1:NEXT:BEEP0
550 GOTO 790
560 ' ■■■■■ '●'
570 LOCATE X,Y:PRINT" ":A=1:A$="♠"
580 GOSUB 730:X=X1:Y=Y1:GOTO 660
590 ' ■■■■■ '*'
600 BEEP1:P1=P1+1:SC=SC+5
610 GOSUB 690:GOSUB 710:BEEP0:GOTO 650
620 ' ■■■■■ '■'
630 IF P1=0 THEN 660 ELSE P1=P1-1:GOSUB
690
640 FOR F=1 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT
650 LOCATE X,Y:PRINT" ":X=X+XX:Y=Y+YY
660 IF CA MOD 200=0 THEN A$="■":A=15+M:C
OLOR3:GOSUB 730:A$="*":A=1:COLOR2:GOSUB7
30
670 GOTO 430
680 ' ■■■■■ ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ﾋｮｳｼﾞ SUB ■■■■■
690 COLOR 5:LOCATE 36,0:PRINT USING"##";
P1:COLOR 6:RETURN
700 ' ■■■■■ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ SUB ■■■■■
710 COLOR 5:LOCATE 6,0:PRINT USING"####"
;SC:COLOR 6:RETURN
720 ' ■■■■■ '■' ﾋｮｳｼﾞ SUB ■■■■■
730 FOR F=1 TO A
740 BEEP1:X1=RND(1)*37+1:Y1=RND(1)*20+3:
BEEP0
750 IF PEEK(H+X1*2+Y1*120)<>32 THEN 740
760 LOCATE X1,Y1:PRINT A$
770 NEXT:COLOR 6:RETURN
780 ' ■■■■■ ﾒﾝ ｸﾘｱ ■■■■■
790 BEEP1:COLOR 6:LOCATE 10,8:PRINT"BONU
S"P1"× 100 ="P1*100
800 SC=SC+P1*10:GOSUB 710:BEEP0
810 FOR F=1 TO 5000:NEXT
820 GOTO 130
830 ' ■■■■■ ｼﾞﾊﾞｸ (GAME OVER) ■■■■■
840 FOR F=1 TO 200:BEEP1:OUT81,33
850 FOR F1=1 TO 1:BEEP0:OUT81,32:NEXT:NE
XT
860 COLOR 6:LOCATE 12,9:PRINT"** GAME OV
ER **"
870 IF HI<SC THEN HI=SC:COLOR 4:LOCATE 1
0,18:PRINT"You are HI-SCORE !!"
880 COLOR 6:LOCATE 7,13:PRINT "PUSH [RET
URN] KEY TO START"
890 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 890
900 GOTO 120
```

■変数リスト

- HI……ハイスコア
- SC……スコア
- M……面数
- X,Y……♠の座標
- XX,YY……♠の移動の際の増分
- H……V-RAMの先頭アドレス
- P,C,CC,C1……♠の新たな座標での判断用
- P1……爆弾の数
- PO……■を取った数
- CA……歩いた数
- I……INP用
- A……各キャラクタを表示させる数
- A$……表示させるキャラクタ

■プログラムの説明

100～130	初期設定
140～400	画面作成
420～430	♠の移動
440～500	キー入力判断
520～550	■(エサ)を取ったときの処理
570～580	ワープホールにぶつかったときの処理
600～610	爆弾を拾った
630～640	障害物にあたったときの処理
650～670	メインルーチンあとしまつ
690～710	各種数値表示サブルーチン
720～770	各種キャラクタ表示サブルーチン
790～820	面クリア処理
840～900	ゲームオーバー処理

ポシェット告知板

〈VOL・5アンケートについて〉 まず、心からおわびします！ アンケートの〆切を入れておくのをすっかり忘れていました（いいかげん!! 穴があったらはいりたい）。そこで非難を承知で1月10日必着ということにしました。1月10日以降についたものは、今回のアンケート分と一緒に抽選します。

SWEEPER
PC-8801,mkII N88-BASIC

■遊び方の説明は28ページ

```
1000 'SWEEPER BY HIDETOSHI.Y 1984/12/08
N88-BASIC Ver 1.0 and 1.1 and 1.3
1010 '    ■■■■■■■| INITIALIZE |■■■■■■■
1020 IF PEEK(&HEEB7)<>&H60 THEN CLS:LOCA
TE 33,10:PRINT "WAIT.....":GOTO 4020
1030 SCREEN 0,0:CLEAR,&HE05F:DEFINT A-Z:
RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1040 DEFDBL S:CMD COLOR 7,0,PSET,PSET:CM
D CLS 3
1050 DIM MM$(2),AR(80,25),HX(4),HY(4),EX
(4),EY(4),FX(4),FY(4)
1060 BA$="ABCD@EFGH":MM$(1)="IJKL@MNOP":
MM$(2)="QRST@UVWX":BK$="ij"
1070 CL$="    @    ":TT$="YZ[¥@]^_"+CHR$
(&H60):BB$="abcd@efgh":GOSUB 2620
1075 FOR I=0 TO 39:A$=A$+BK$:NEXT:BK$=A$
1080 BAS=20:H2=3:H3=4:H4=13:MS=3:RO=1:SC
=0:BH=0:HS=0
1090 FOR X=12 TO 68 STEP 4:AR(X,4)=1:AR(
X,24)=1:NEXT
1100 FOR Y=4 TO 24 STEP 2:AR(12,Y)=1:AR(
68,Y)=1:NEXT
1110 RESTORE 3350:FOR I=1 TO 4:READ HX(I
),HY(I),EX(I),EY(I),FX(I),FY(I):NEXT
1120 AR(12,20)=4:AR(68,20)=5:AR(8,20)=1:
AR(8,18)=1:AR(72,20)=1:AR(72,18)=1
1130 COLOR=(4,INT(RND*7)+1)
1140 FOR Y=0 TO 24:CMD PUT@(0,Y),BK$:NEX
T
1150 LINE(237,3)-(616,39),0,BF
1160 LINE(544,160)-(595,176),0,BF:CMD SY
MBOL(546,164),"OUT",1,1,3
1170 LINE(91,160)-(127,176),0,BF:CMD SYM
BOL(93,164),"IN",2,1,5
1180 CMD SYMBOL(250,6),"*****  SWEEPER
*****",2,1,2:CMD COLOR 7
1190 CMD PUT#(38,2),"HI-SCORE  ######";S
CH:CMD PUT#(41,3),"SCORE  ######";SC
1200 CMD PUT#(61,2),"STAGE  ###";RO:CMD
PUT#(61,3),"REST   ###";MS
1210 ON ((RO¥2) MOD 9)+1 GOSUB 2250,2260
,2270,2280,2290,2300,2310,2320,2330
1220 FOR J=0 TO 8:READ A:FOR I=0 TO 12
1230  IF (A AND (2^I))>0 THEN AR(I*4+16,
J*2+6)=1:GOTO 1260
1240  LINE(I*32+128,J*16+48)-(I*32+159,J
*16+64),0,BF:CMD BEEP 50,25
1250  AR(I*4+16,J*2+6)=0
1260 NEXT:NEXT:FOR I=1 TO 3:READ A:X=(A
MOD 13)*4+16:Y=(A¥13)*2+6
1270 CMD PUT@(X,Y),BB$:AR(X,Y)=3:CMD BEE
P 500,10:NEXT
1280 CMD PUT#(70,23),"OUT  ##":MB:CMD PU
T#(4,23),"BOMB ###";BAS
1290 CMD PUT#(4,22),"STEP  ##";H2
1300 FOR I=2 TO 20 STEP 2:CMD PUT@(4,I),
BA$:CMD PUT@(8,I),BA$:NEXT
1310 LINE(70,162)-(93,173),2:TX=64:TY=20
:CTX=TX:CTY=TY:NX=28:NY=6:CNX=NX:CNY=NY
1320 HT=1:IT=3:MBS=0:TI=0:CC=1:MX=36:MY=
10:CMX=MX:CMY=MY:CMD BEEP 50,200
1330 '    ■■■■■■■| MAIN LOOP |■■■■■■■
1340 MX=MX+(INP(0)=239)*4-(INP(0)=191)*4
:MY=MY+(INP(1)=254)*2-(INP(0)=251)*2
1350 ON AR(MX,MY) GOTO 1620,1620,1360,13
60,1360
1360 CMD PUT@(CMX,CMY),CL$:CMD PUT@(MX,M
Y),MM$(CC):CMX=MX:CMY=MY
1370 ON 2-CC GOTO 1400
1380 IF INP(9)=191 AND BH=0 THEN BH=1:BX
=MX:BY=MY:AR(BX,BY)=2:CMD BEEP 100,50
1390 ON BH GOTO 1960
1400 ON AR(MX,MY) GOTO 1420,1420,1810,16
40,1690
1410 '
1420 NX=NX+HX(IT):NY=NY+HY(IT)
1430 ON AR(NX,NY) GOTO 1610,1610,1860,14
40,1440
1440 CMD PUT@((CNX,CNY),CL$:CMD BEEP 30,1
5:CMD PUT@(NX,NY),TT$:CNX=NX:CNY=NY
1450 ON (NX=MX)*(NY=MY) GOTO 1910
1460 ON AR(NX+EX(IT),NY+EY(IT)) GOTO 151
0,1510,1510,1490,1490
1470 ON AR(NX+FX(IT),NY+FY(IT)) GOTO 149
0,1490,1490,1490,1490
1480 IF RND>.6 THEN IT=IT-1+RND*2:IF IT=
0 OR IT=5 THEN IT=(IT XOR 4):GOTO 1510
1490 IT=IT+1:IF IT=5 THEN IT=1
1500 '
1510 TX=TX+HX(HT):TY=TY+HY(HT)
1520 ON AR(TX,TY) GOTO 1600,1540,1880,15
30,1530
1530 CMD PUT@((CTX,CTY),CL$:CMD BEEP 30,1
5:CMD PUT@(TX,TY),TT$:CTX=TX:CTY=TY
1540 ON (TX=MX)*(TY=MY) GOTO 1910
1550 ON AR(TX+EX(HT),TY+EY(HT)) GOTO 134
0,1340,1340,1560,1560
1560 ON AR(TX+FX(HT),TY+FY(HT)) GOTO 158
0,1580,1580,1580,1580
1570 IF RND>.5 THEN HT=HT-1+RND*2:IF HT=
0 OR HT=5 THEN HT=(HT XOR 4):GOTO 1340
1580 HT=HT+1:IF HT=5 THEN HT=1:GOTO 1340
 ELSE 1340
1590 '
1600 TX=CTX:TY=CTY:HT=HT-1:IF HT=0 THEN
HT=4:GOTO 1340 ELSE 1340
1610 NX=CNX:NY=CNY:IT=IT-1:IF IT=0 THEN
IT=4:GOTO 1500 ELSE 1500
1620 MX=CMX:MY=CMY:GOTO 1370
1630 '
1640 IF MBS>H2-1 THEN 1420
1650 CMD BEEP 100,150:MBS=MBS+1:CC=2:SC=
SC+25:GOSUB 2040
```

リスト次ページに続く

```
1660 BAS=BAS-1:CMD PUT@(((19-BAS) MOD 2)
*4+4,((19-BAS)¥2)*2+2),CL$
1670 CMD PUT#(9,23),"###":BAS:IF BAS<1 T
HEN 2080 ELSE 1510
1680 '
1690 IF CC=1 THEN 1420
1700 FOR MBS=MBS-1 TO 0 STEP -1:CMD BEEP
 100,150:SC=SC+50
1710  FOR I=20 TO 6 STEP -2:CMD PUT@(74,
I),BA$:CMD PUT@(74,I+2),CL$
1720  CMD BEEP 80+I,75:NEXT:CMD PUT@(74,
6),CL$:MB=MB+1:NEXT:CC=1:MBS=0
1730  CMD PUT#(74,23),"###":MB:GOSUB 204
0:IF BAS=1 THEN 2110
1740 H1=((BAS-1)¥H3)*H3+1:IF BAS>H1 THEN
 TBS=BAS-H1
1750 IF BAS>H4 OR BAS=H1 THEN TBS=INT(RN
D*H2)+1
1760 FOR I=1 TO TBS:CMD BEEP 100,75
1770   BAS=BAS-1:CMD PUT@(((19-BAS) MOD
2)*4+4,((19-BAS)¥2)*2+2),CL$
1780 FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT:CMD PUT#(9
,23),"###":BAS:IF BAS=1 THEN 2080
1790 IF BX>0 THEN CMD PUT@(BX,BY),CL$:AR
(BX,BY)=0:BH=0:TI=0:GOTO 1510 ELSE 1510
1800 '
1810 CMD PUT(MX+1,MY),"1T":SC=SC+1000:GO
SUB 2040
1820 FOR I=100 TO 0 STEP -10:CMD BEEP I,
30:NEXT:AR(MX,MY)=0:CMD BEEP 50,100
1830 H2=INT(RND*3)+2:H3=H2+1:H4=(18/(H2*
2))*H3:CMD BEEP 600,50
1840 CMD PUT#(10,22),"##":H2:GOTO 1420
1850 '
1860 IF RND<.6 THEN 1610 ELSE H2=INT(RND
*3)+2:H3=H2+1:H4=(18/(H2*2))*H3
1870 CMD BEEP 300,70:CMD PUT#(10,22),"##
":H2:GOTO 1610
1880 IF RND<.6 THEN 1600 ELSE H2=INT(RND
*3)+2:H3=H2+1:H4=(18/(H2*2))*H3
1890 CMD BEEP 300,70:CMD PUT#(10,22),"##
":H2:GOTO 1600
1900 '
1910 FOR I=1 TO 120 STEP 5:CMD BEEP I,10
0:NEXT:CMD BEEP 100,150
1920 MS=MS-1:CMD PUT#(68,3),"###";MS:CMD
 PUT@(MX,MY),CL$:CMD PUT@(CTX,CTY),CL$
1930 CMD PUT@(CNX,CNY),CL$:IF MS<1 THEN
2350 ELSE FOR I=0 TO 1500:NEXT
1940 IF BX>0 THEN CMD PUT@(BX,BY),CL$:AR
(BX,BY)=0:BH=0:TI=0:GOTO 1310 ELSE 1310
1950 '
1960 CMD BEEP 10,50:CMD PUT@(BX,BY),BA$:
TI=TI+1:IF TI<20 THEN GOTO 1400
1970 FOR I=0 TO 20:FOR J=1 TO 10:CMD BEE
P J,30:NEXT:NEXT:CMD BEEP 10,1000
1980 IF TX>BX-9 AND TX<BX+9 AND TY>BY-5
AND TY<BY+5 THEN CMD BEEP 100,100:CMD PU
T@(CTX,CTY),CL$:S1=400:TX=68:TY=20:CTX=T
X:CTY=TY:HT=1 ELSE S1=0
1990 IF NX>BX-9 AND NX<BX+9 AND NY>BY-5
AND NY<BY+5 THEN CMD BEEP 100,100:CMD PU
T@(CNX,CNY),CL$:S2=400+S1*3:NX=28:NY=6:C
NX=NX:CNY=NY:IT=3 ELSE S2=0
2000 SC=SC+S1+S2:GOSUB 2040
2010 IF MX>BX-9 AND MX<BX+9 AND MY>BY-5
AND MY<BY+5 THEN 1910
2020 CMD PUT@(BX,BY),CL$:AR(BX,BY)=0:TI=
0:BH=0:GOTO 1400
2030 '
2040 CMD PUT#(48,3),"######";SC
2050 IF INT(SC/10000)=HS THEN RETURN ELS
E CMD BEEP 20,1000:CMD BEEP 20,1000
2060 CMD BEEP 50,1000:MS=MS+1:CMD PUT#(6
8,3),"###":MS:HS=INT(SC/10000):RETURN
2070 '
2080 FOR I=1 TO 120 STEP 5:CMD BEEP I,10
0:NEXT:CMD BEEP 100,150
2090 MS=MS-1:CMD PUT#(68,3),"###";MS:IF
MS<1 THEN 2350
2100 '     ■■■■▮▮▮| NEXT STAGE |▮▮▮■■■■
2110 CMD PUT@(MX,MY),CL$:CMD PUT@(CTX,CT
Y),CL$:CMD PUT@(CNX,CNY),CL$
2120 CMD COLOR 5:CMD PUT(40,4),"POINT"+S
TR$(MB)+" * 100  ="
2130 CMD PUT#(58,4),"####";MB*100:CMD BE
EP 300,500
2140 FOR D=MB*100 TO 0 STEP -100:CMD BEE
P 100,50:SC=SC+100
2150 CMD PUT#(58,4),"####";D:CMD COLOR 7
:GOSUB 2040:CMD COLOR 5:NEXT
2160 CMD PUT@(40,4),SPACE$(23):CMD COLOR
 7
2170 ON (RO MOD 2) GOSUB 2400:BAS=20:H2=
3:H3=4:H4=13:MB=0
2180 FOR I=0 TO 500:NEXT:IF BX>0 THEN CM
D PUT@(BX,BY),CL$:AR(BX,BY)=0:BH=0:TI=0
2190 RO=RO+1:CMD PUT#(68,2),"###";RO:ON
((RO-1) MOD 2) GOTO 1130
2200 ON ((RO¥2) MOD 9)+1 GOSUB 2250,2260
,2270,2280,2290,2300,2310,2320,2330
2210 FOR I=0 TO 8:READ A:NEXT:FOR I=1 TO
 3:READ A:X=(A MOD 13)*4+16
2220 Y=(A¥13)*2+6:CMD PUT@(X,Y),BB$:AR(X
,Y)=3:CMD BEEP 500,10:NEXT
2230 COLOR=(4,INT(RND*7)+1):GOTO 1280
2240 '     ■■■■▮▮▮| STAGE DATA TOP |▮▮▮■■■
■
2250 RESTORE 3250:RETURN
2260 RESTORE 3260:RETURN
2270 RESTORE 3270:RETURN
2280 RESTORE 3280:RETURN
2290 RESTORE 3290:RETURN
2300 RESTORE 3300:RETURN
2310 RESTORE 3310:RETURN
2320 RESTORE 3320:RETURN
2330 RESTORE 3330:RETURN
2340 '     ■■■■▮▮▮| GAME OVER |▮▮▮■■■■
2350 FOR I=1 TO 200 STEP 5:CMD BEEP I,50
:NEXT:MB=0:COLOR=(4,4)
2360 CMD SYMBOL(150,90),"GAME OVER !",4,
3:IF SC>SCH THEN SCH=SC
2370 CMD SYMBOL(80,130),"PLAY AGAIN PUSH
 RETURN KEY !!!",2,1,2
2380 FOR I=0 TO 7000:IF INP(1)=127 THEN
CMD CLS 2:GOTO 1080
2390 NEXT:CMD CLS 2:GOSUB 2620:GOTO 1080
2400 '     ■■■■▮▮▮| BONUS STAGE |▮▮▮■■■■
2410 CMD CLS 2:LINE(140,0)-(240,50),7:LI
NE-(380,50),7:LINE-(480,0),7
2420 CMD SYMBOL(220,10),"BONUS STAGE",2,
2,5:CMD SYMBOL(160,192),"CRUSH",2,1,2
2430 CMD COLOR ,,PSET,XOR:MX=36:MY=12:CM
X=MX:CMY=MY:TX=36:TY=12:CTX=TX:CTY=TY
2440 FOR I=0 TO 100:PSET(RND*639,RND*199
),INT(RND*7)+1:NEXT:TI=80
2450 CMD PUT@(CMX,CMY),MM$(1):CMD PUT@(C
TX,CTY),BA$:CMD PUT(34,4),"TIME"
2460 TX=TX+(RND*4)-2:TY=TY+(RND*2)-1:TI=
TI-1:CMD BEEP 20,10
2470 CMD PUT#(38,4),"####";TI:IF TI<1 TH
EN 2580
2480 IF TX>70 OR TX<10 OR TY>22 OR TY<8
THEN TX=RND*60+10:TY=RND*14+8
2490 CMD PUT@(CTX,CTY),BA$:CMD PUT@(TX,T
Y),BA$:CTX=TX:CTY=TY
2500 MX=MX+(INP(0)=239)*2-(INP(0)=191)*2
:MY=MY+(INP(1)=254)-(INP(0)=251)
2510 IF MX>70 OR MX<10 OR MY>22 OR MY<8
THEN MX=CMX:MY=CMY:GOTO 2530
2520 CMD PUT@(CMX,CMY),MM$(1):CMD PUT@(M
X,MY),MM$(1):CMX=MX:CMY=MY
2530 IF INP(9)<>191 THEN 2460 ELSE BEEP
1
2540 LINE(310,50)-(MX*8+15,MY*8+7),2:BEE
P 0
2550 IF MX<>TX OR MY<>TY THEN LINE(310,5
0)-(MX*8+15,MY*8+7),0:GOTO 2460
2560 CMD BEEP 300,150:MT=MT+1:CMD PUT(32
+MT,24),"*"
2570 LINE(310,50)-(MX*8+15,MY*8+7),0:GOT
O 2460
2580 CMD BEEP 100,900:CMD COLOR,,,PSET:C
MD PUT#(33,12),"YOUR HIT ###";MT
2590 CMD SYMBOL(130,140),"BONUS  500 *"+
STR$(MT)+" ="+STR$(500*MT),2,2,6
2600 SC=SC+500*MT:GOSUB 2050:MT=0:FOR I=
0 TO 2500:NEXT:CMD CLS 2:RETURN
2610 '     ■■■■▮▮▮|   TITLE   |▮▮▮■■■■
2620 CMD SYMBOL(80,15),"SWEEPER",8,8,1:C
MD SYMBOL(76,17),"SWEEPER",8,8,5
2630 CMD SYMBOL(140,88),"BOX  ...",2,1:C
MD PUT@(37,10),MM$(1)
2640 CMD SYMBOL(340,88),"AND",2,1:CMD PU
T@(50,10),MM$(2)
2650 CMD SYMBOL(140,112),"FIRE ...",2,1:
CMD PUT@(37,13),TT$
2660 CMD SYMBOL(340,112),"AND",2,1:CMD P
UT@(50,13),TT$
2670 CMD SYMBOL(140,136),"OTHERS..",2,1:
CMD PUT@(37,16),BA$
2680 CMD SYMBOL(340,136),"AND",2,1:CMD P
UT@(50,16),BB$
2690 CMD SYMBOL(120,152),"UP=8 RIGHT=6 D
OWN=2 LEFT=4 (AND SPACE)",1,1,5
2700 CMD SYMBOL(40,176),"SWEEPER (C) BY
HIDETOSHI.Y 1984",2,1
2710 CMD SYMBOL(10,184),"USED ORIGINAL C
MD COMMAND Version 1.4",2,1,6
2720 CMD SYMBOL(150,168),"HIT [RETURN] K
EY !!!",2,1,2
2730 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CMD CLS 2:R
ETURN ELSE 2730
2740 '     ■■■■▮▮▮| CHR DATA POKE |▮▮▮■■■■
2750 DEF USR1=&HE52D:RESTORE 2810
2760 FOR I=0 TO 23 STEP 2:READ A$
2770  POKE &HE551+I,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2
)):POKE &HE552+I,VAL("&H"+LEFT$(A$,2))
2780 NEXT:READ A$:A=USR1(VAL("&H"+A$))
2790 IF A$="20" THEN 6010 ELSE 2760
2800 '     ■■■■▮▮▮| PUT@ CHR DATA |▮▮▮■■■■
2810 DATA 0000,0000,0000,0000,0100,0101,
0707,0F07,0F0F,0F0E,0D0F,0F0F,41
2820 DATA 0000,0000,0000,3F20,C83A,FDFF,
FF20,50FF,FEFF,FF80,48FF,FFFF,42
2830 DATA 0000,0000,0000,FC00,0080,50FF,
FF00,00A8,D4FF,FF00,00A9,74FF,43
2840 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0080,
E000,0000,00F0,F000,0000,00F0,44
2850 DATA 0F0E,0D0F,0F0F,0F0F,070F,0707,
0101,0001,0000,0000,0000,0000,45
2860 DATA FFA2,40FF,FFFF,FF48,A0FF,FEFF,
FFC8,30FF,3D3F,0000,0000,0000,46
2870 DATA FF00,00AA,74FF,FF00,00A9,C4FF,
FF00,00A0,40FC,0000,0000,0000,47
2880 DATA F000,0000,00F0,F000,0000,00E0,
8000,0000,0000,0000,0000,0000,48
2890 DATA 0000,1F00,0000,0020,2000,0000,
0720,2000,0000,0020,2000,0000,49
2900 DATA 0000,FF00,0000,8000,0000,0080,
FC00,0000,0084,8400,0000,0084,4A
2910 DATA 0000,FF00,0000,0000,0000,0000,
0000,0000,0000,0000,0000,003F,4B
2920 DATA 0000,F800,0000,0004,0400,0000,
0004,0400,0000,0004,0400,0000,4C
2930 DATA 0120,2000,0000,0020,2000,0000,
0020,2000,0000,001F,0000,0000,4D
2940 DATA 0800,0000,0000,0000,0000,0000,
0000,0000,0000,00FF,0000,0000,4E
2950 DATA 0000,0000,00FF,0000,0000,0001,
0E00,0000,0070,00FF,0000,0000,4F
2960 DATA 0004,0400,00C0,4004,0400,0080,
0004,0400,0000,00F8,0000,0000,50
2970 DATA 0000,1F00,0000,0020,2300,0303,
0F2E,3D0F,1F1F,1F3A,3F1F,1C1C,51
2980 DATA 0000,FF00,0000,7F70,907E,FFFF,
FFA0,50FF,FFFF,FF80,C7FF,3838,52
2990 DATA 0000,FF00,0000,FE00,0080,50FF,
FF00,006A,D0FF,FF00,31B5,CECE,53
3000 DATA 0000,F800,0000,0004,0400,00C0,
F004,0400,00F8,F804,8400,0078,54
3010 DATA 1D3F,3B1D,1C1C,1D3F,2F1D,0C0C,
0323,2003,0000,001F,0000,0000,55
3020 DATA D738,C8D7,3737,D738,E7D7,3838,
FF90,70FF,7E7F,00FF,0000,0000,56
3030 DATA 55AA,AA55,5555,5BA4,205B,DFDF,
FF00,0068,80FE,00FF,0000,0000,57
3040 DATA 7884,8400,0078,7884,8400,0070,
C004,0400,0000,00F8,0000,0000,58
3050 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,
0000,0000,0001,0300,0000,000D,59
3060 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0040,
E000,0000,00F1,F800,0040,C0F1,5A
3070 DATA 0000,0000,0000,0800,0000,001C,
FC00,0030,00F0,FD00,0001,1CFC,5B
3080 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,
0000,0000,0000,0800,0000,001C,5C
3090 DATA 1F00,0000,0007,0F00,0000,001F,
1700,0000,0007,0700,0000,0001,5D
3100 DATA F300,0040,80FD,FF00,0080,00FF,
3F00,0000,0CCF,FF00,0007,38FF,5E
3110 DATA F000,0000,00FF,FF00,0000,00EF,
F700,0060,08FF,FF00,00D8,00FF,5F
3120 DATA F000,0000,00C0,F000,0000,0080,
F800,0000,00E0,C000,0000,0080,60
3130 DATA 0000,0000,0000,0000,0100,0101,
0607,0F07,0F0A,090F,0F0F,0C0C,61
3140 DATA 0000,0000,0000,203E,FF3F,FF81,
00FF,FCC7,FF83,0FF0,E0FC,F01F,62
3150 DATA 0000,0000,0000,0080,D4FC,FF00,
00FE,29E3,FFC0,F00C,073F,0FF8,63
3160 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,8000,
0000,80E0,F000,0040,C0F0,3000,64
3170 DATA 080F,0F0C,0F0A,090F,070F,0706,
0101,0001,0000,0000,0000,0000,65
3180 DATA 1FE0,F0F0,FC0F,43FC,FFFF,C700,
82FF,3DFF,3F30,0000,0000,0000,66
3190 DATA F802,0D0F,3FF0,C02B,FDFF,E300,
00E8,80FF,FC00,0000,0000,0000,67
3200 DATA 00C0,8030,F000,0000,00F0,E000,
0000,0080,0000,0000,0000,0000,68
3210 DATA 0000,00FD,FD00,0000,00FD,0000,
0000,00FF,FF00,0000,00FF,0000,69
3220 DATA 0000,00FF,FF00,0000,00FF,0000,
0000,00FB,FB00,0000,00FB,0000,6A
3230 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,
0000,0000,0000,0000,0000,0000,20
3240 '     ■■■■▮▮▮| STAGE DATA |▮▮▮■■■■
3250 DATA 7523,4397,1288,3433,3109,1873,
4423,1108,7665,1,8,114 :'STAGE 1
3260 DATA 0,4094,2114,954,2704,2962,2194
,2194,2146,32,110,109  :'      2
3270 DATA 4611,2745,85,5893,4509,7505,44
21,1364,5201,99,12,13  :'      3
3280 DATA 0,4094,584,2770,2074,3394,2154
,4094,64,19,83,56      :'      4
3290 DATA 4661,2689,84,5925,4253,7493,41
97,1300,5969,0,12,109  :'      5
3300 DATA 7265,4397,1416,3435,3113,1445,
4909,1604,7441,39,11,46:'      6
3310 DATA 4369,5461,5460,5461,5397,5461,
5461,1364,5125,58,26,62:'      7
3320 DATA 5153,366,5954,827,6928,6546,25
96,758,2562,9,1,48     :'      8
3330 DATA 1,4093,5,8181,4373,5461,5461,1
364,5189,0,109,47      :'      9
3340 '     ■■■■▮▮▮| R-L SARCH DATA |▮▮▮■■■
■
3350 DATA -4,0,0,-2,0,2,0,-2,4,0,-4,0,4,
0,0,2,0,-2,0,2,-4,0,4,0
3360 '
4000 'ORIGINAL CMD COMMAND Version 1.4 B
Y HIDETOSHI.Y
4010 '     ■■■■▮▮▮| OCC3 LOAD SUB |▮▮▮■■■■
4020 CLEAR,&HDB3F:RESTORE 4062
4030 FOR AD=&HDF30 TO &HE57F
4040   READ A$:POKE AD,VAL("&H"+A$)
4050 NEXT:DEF USR0=&HDF30:A=USR0(0):GOTO
 2750
4060 '     ■■■■▮▮▮|  OCC3 DATA  |▮▮▮■■■■
4062 DATA 21,BF,BD,22,8B,E0,21,D5,D4,22,
89,E0,21,CD,B2,22 : ' SUM 41
4064 DATA F9,E3,21,F3,04,22,FB,E3,21,18,
6A,22,FD,E3,21,46 : ' SUM 00
4066 DATA 23,22,B2,F3,21,7E,23,22,B4,F3,
21,66,6F,22,B6,F3 : ' SUM 36
4068 DATA 21,C9,00,22,B8,F3,C3,E7,DF,00,
00,00,00,00,00,00 : ' SUM 40
4070 DATA 00,00,1F,F5,3E,FF,38,01,AF,ED,
79,21,00,C0,11,01 : ' SUM 92
4080 DATA C0,01,7E,3F,77,ED,B0,D3,5F,F1,
C9,06,08,3A,61,F0 : ' SUM 17
4090 DATA 4F,1A,F3,CB,19,F5,38,01,AF,D3,
5C,AE,77,D3,5F,F1 : ' SUM 94
4100 DATA CB,19,F5,38,01,AF,D3,5D,AE,77,
D3,5F,F1,CB,19,F5 : ' SUM 12
4110 DATA 38,01,AF,D3,5E,AE,77,D3,5F,F1,
13,D5,11,50,00,19 : ' SUM C3
4120 DATA D1,10,CA,C9,06,08,7C,FE,C0,D8,
D3,5C,1A,AE,77,13 : ' SUM 15
4130 DATA D3,5D,1A,AE,77,13,D3,5E,1A,AE,
77,D3,5F,13,D5,11 : ' SUM 1D
4140 DATA 50,00,19,D1,10,E0,C9,21,60,E0,
22,B7,EE,21,5F,E0 : ' SUM 7B
4150 DATA 22,E8,E7,21,33,E3,22,49,ED,21,
72,DF,11,A6,80,01 : ' SUM 2A
4160 DATA 75,00,F3,CD,14,E5,ED,B0,21,B7,
```

```
7E,11,00,80,01,3B : ' SUM EE
4170 DATA 00,CD,F2,E4,ED,B0,21,47,66,11,
3B,80,ED,53,28,80 : ' SUM C2
4180 DATA 01,3F,00,ED,B0,21,D7,66,11,7A,
80,ED,53,44,80,01 : ' SUM 4B
4190 DATA 1D,00,ED,B0,21,91,80,22,88,80,
21,4D,F0,11,97,80 : ' SUM 8C
4200 DATA 01,0F,00,ED,B0,CD,1D,E5,CD,F6,
E4,FB,C9,E5,2A,42 : ' SUM 38
4210 DATA F0,22,A4,80,E1,F3,ED,79,EB,C3,
00,00,00,00,00,00 : ' SUM 1E
4220 DATA EB,21,93,E0,01,11,00,ED,B9,C2,
93,03,60,69,29,01 : ' SUM 82
4230 DATA 94,E0,09,7E,23,66,6F,DB,70,32,
FF,FF,22,81,E0,EB : ' SUM DC
4240 DATA C3,F7,E0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,DB,53,CE : ' SUM 8C
4250 DATA CB,D7,BE,0A,C1,4D,C1,4D,C1,4D,
C1,4D,C1,4D,C1,4D : ' SUM BE
4260 DATA C1,4D,C1,4D,C1,4D,C1,4D,C1,4D,
52,E3,F7,E0,A5,E2 : ' SUM D9
4270 DATA BE,E0,4B,E1,59,4D,42,4F,4C,FA,
CF,D0,F8,F9,D7,CD : ' SUM 7B
4280 DATA 96,18,D5,CF,2C,CD,96,18,42,4B,
D1,E5,04,0C,14,1C : ' SUM 7C
4290 DATA 3A,C1,E6,F3,18,18,EE,20,D3,40,
D5,1D,20,FD,15,20 : ' SUM 69
4300 DATA FA,D1,EE,20,D3,40,D5,1D,20,FD,
15,20,FA,D1,0D,20 : ' SUM 28
4310 DATA E5,05,20,E2,E1,FB,C9,D7,20,07,
E5,CD,0E,5F,E1,37 : ' SUM C6
4320 DATA C9,CD,A3,18,FE,01,28,F2,DA,06,
0B,FE,03,CC,FA,E0 : ' SUM FC
4330 DATA D2,06,0B,E5,3A,C2,E6,E6,37,D3,
31,3A,C1,E6,F6,10 : ' SUM B2
4340 DATA D3,40,3E,80,F3,D3,70,3A,1F,F0,
0E,5C,CD,A6,80,0E : ' SUM BB
4350 DATA 5D,CD,A6,80,0E,5E,CD,A6,80,3A,
FF,FF,D3,70,FB,3A : ' SUM 5F
4360 DATA C1,E6,D3,40,3A,C2,E6,D3,31,E1,
C9,D7,FE,28,F5,28 : ' SUM 64
4370 DATA 06,D7,FE,28,C2,93,03,D7,CD,A3,
18,FE,50,D2,06,0B : ' SUM EB
4380 DATA 32,FC,FF,CF,2C,CD,A3,18,FE,19,
D2,06,0B,E5,26,00 : ' SUM B5
4390 DATA 6F,11,80,02,CD,5A,23,16,00,3A,
FC,FF,5F,19,11,00 : ' SUM 20
4400 DATA C0,19,22,F8,FF,22,FA,FF,E1,CF,
29,CF,2C,F1,FE,40 : ' SUM 10
4410 DATA CA,54,E2,FE,23,CA,B1,E1,CD,D3,
11,E5,F7,28,06,CD : ' SUM 05
4420 DATA D0,28,CD,FC,54,CD,CC,56,AF,32,
2F,E2,CD,23,E2,E1 : ' SUM A9
4430 DATA C9,CD,D3,11,E5,CD,56,22,3E,C8,
32,2F,E2,CD,CC,56 : ' SUM DC
4440 DATA CD,23,E2,04,05,CA,06,0B,78,E1,
F5,CF,3B,CD,D3,11 : ' SUM BF
4450 DATA F1,E5,F5,CD,95,22,CD,D0,28,CD,
FC,54,CD,CC,56,F1 : ' SUM 11
4460 DATA 46,05,90,38,28,28,26,E5,47,C5,
1E,20,CD,C5,E4,C1 : ' SUM EF
4470 DATA 11,BD,E9,2A,F8,FF,C5,F3,3E,80,
D3,70,CD,BF,80,3A : ' SUM D7
4480 DATA FF,FF,D3,70,FB,C1,21,F8,FF,34,
10,E4,E1,AF,32,2F : ' SUM 2E
4490 DATA E2,46,23,7E,23,66,6F,7E,FE,20,
20,02,23,05,CD,2C : ' SUM A0
4500 DATA E2,E1,C9,46,23,7E,23,66,6F,04,
18,25,7E,FE,23,C8 : ' SUM 13
4510 DATA E5,5F,C5,CD,C5,E4,11,BD,E9,2A,
F8,FF,F3,3E,80,D3 : ' SUM DB
4520 DATA 70,CD,BF,80,3A,FF,FF,D3,70,FB,
21,F8,FF,34,C1,E1 : ' SUM E0
4530 DATA 23,10,D9,C9,CD,D3,11,E5,CD,56,
22,CD,CC,56,46,23 : ' SUM 08
4540 DATA 7E,23,66,6F,04,18,29,7E,FE,40,
28,28,E5,26,00,6F : ' SUM 41
4550 DATA 29,29,29,54,5D,29,19,11,00,68,
19,EB,2A,F8,FF,C5 : ' SUM D1
4560 DATA CD,FB,E4,CD,F8,80,CD,04,E5,C1,
21,F8,FF,34,E1,23 : ' SUM B8
4570 DATA 10,D5,E1,C9,E5,2A,FA,FF,11,80,
02,19,22,F8,FF,22 : ' SUM 7E
4580 DATA FA,FF,E1,18,EA,D7,FE,2C,20,08,
3A,1E,F0,32,61,F0 : ' SUM D0
4590 DATA 18,13,CD,A3,18,FE,08,D2,06,0B,
32,61,F0,2B,D7,C8 : ' SUM E9
4600 DATA FE,2C,C2,93,03,D7,FE,2C,28,1A,
CD,A3,18,B7,28,09 : ' SUM 2D
4610 DATA D3,68,3E,C3,32,48,ED,18,03,CD,
33,E3,2B,D7,C8,FE : ' SUM 69
4620 DATA 2C,C2,93,03,D7,FE,2C,28,27,FE,
CF,20,04,0E,00,18 : ' SUM EB
4630 DATA 07,FE,FA,C2,93,03,0E,AE,3E,80,
D3,70,79,32,CF,80 : ' SUM 0E
4640 DATA 32,DC,80,32,E9,80,CD,1D,E5,D7,
C8,FE,2C,C2,93,03 : ' SUM 19
4650 DATA D7,FE,CF,20,04,0E,00,18,07,FE,
FA,C2,93,03,0E,AE : ' SUM 01
4660 DATA 3E,80,D3,70,79,32,01,81,32,07,
81,32,0D,81,CD,1D : ' SUM 92
4670 DATA E5,D7,C9,E5,21,66,70,3A,88,EF,
FE,19,30,03,21,5B : ' SUM D8
4680 DATA 70,3A,89,EF,FE,50,F3,CD,D1,6F,
FB,3E,C9,32,48,ED : ' SUM D9
4690 DATA E1,C9,06,05,11,98,E4,ED,53,5F,
F0,11,B4,E0,1A,23 : ' SUM B3
4700 DATA BE,C2,93,03,13,10,F7,D7,CD,F2,
E4,CD,98,7D,CD,C0 : ' SUM 19
4710 DATA 64,D2,06,0B,CD,F6,E4,CF,2C,CD,
D3,11,E5,CD,56,22 : ' SUM C4
4720 DATA CD,CC,56,22,3B,F0,E1,CF,2C,CD,
A3,18,B7,CA,06,0B : ' SUM 32
4730 DATA 32,3D,F0,CF,2C,CD,A3,18,B7,CA,
06,0B,32,3F,F0,CD : ' SUM A2
4740 DATA F2,E4,CD,34,7E,2B,D7,28,06,CF,
2C,FE,2C,20,03,AF : ' SUM 7C
4750 DATA 18,08,CD,A3,18,FE,04,D2,06,0B,
32,40,F0,2B,D7,3E : ' SUM 2F
4760 DATA 03,28,11,CF,2C,11,B9,E0,01,05,
00,EB,ED,B1,C2,06 : ' SUM 38
4770 DATA 0B,EB,D7,79,32,41,F0,E5,2A,1A,
F0,22,F8,FF,2A,1C : ' SUM 21
4780 DATA F0,22,FA,FF,3A,41,F0,87,21,EA,
60,16,00,5F,19,7E : ' SUM 74
4790 DATA 23,66,6F,22,42,F0,2A,3B,F0,46,
23,7E,23,66,6F,22 : ' SUM A2
4800 DATA 5C,F0,CD,94,E4,C5,3A,BB,E9,47,
ED,5B,FA,FF,C5,E5 : ' SUM 66
4810 DATA CD,83,E4,E1,3A,B9,E9,47,7E,22,
3B,F0,2A,F8,FF,C5 : ' SUM E9
4820 DATA 4F,3A,5E,F0,90,B7,20,0A,E5,2A,
3B,F0,23,4E,22,3B : ' SUM 50
4830 DATA F0,E1,79,F5,CD,70,E4,F1,D5,07,
F5,3E,80,D3,70,DC : ' SUM FF
4840 DATA 00,80,CD,1D,E5,F1,2A,1A,F0,23,
22,1A,F0,D1,C1,10 : ' SUM 65
4850 DATA CE,2A,3B,F0,23,ED,5B,29,F0,13,
C1,10,B1,2A,1A,F0 : ' SUM 70
4860 DATA 23,22,F8,FF,C1,2A,5C,F0,23,10,
94,CD,F6,E4,E1,C9 : ' SUM 8B
4870 DATA D5,44,4D,3A,3D,F0,5F,16,00,19,
2B,22,1A,F0,22,27 : ' SUM FB
4880 DATA F0,D1,C9,C5,26,00,3A,3F,F0,6F,
19,2B,22,1C,F0,22 : ' SUM E1
4890 DATA 29,F0,C1,C9,2A,5F,F0,E9,2A,5C,
F0,5E,16,01,C5,CD : ' SUM 82
4900 DATA C5,E4,C1,21,BD,E9,3A,B9,E9,FE,
10,3E,08,28,01,AF : ' SUM 39
4910 DATA 32,5E,F0,C9,2A,5C,F0,56,23,5E,
22,5C,F0,05,78,B7 : ' SUM 38
4920 DATA 20,DC,04,18,D9,3E,08,32,B9,E9,
32,BB,E9,16,00,EB : ' SUM E2
4930 DATA 29,29,29,11,00,7B,19,11,BD,E9,
01,08,00,CD,0B,E5 : ' SUM 9D
4940 DATA ED,B0,CD,04,E5,C9,16,01,CD,F2,
E4,CD,61,72,CD,F6 : ' SUM 39
4950 DATA E4,C9,3E,FE,18,02,3E,FF,D3,71,
C9,F3,3A,C2,E6,F6 : ' SUM 18
4960 DATA 02,D3,31,C9,3A,C2,E6,D3,31,FB,
C9,F3,3A,C2,E6,F6 : ' SUM 44
4970 DATA 04,D3,31,C9,DB,70,32,FF,FF,3E,
80,18,03,3A,FF,FF : ' SUM 5D
4980 DATA D3,70,C9,11,B4,E4,ED,53,5F,F0,
C3,67,E3,3E,02,CD : ' SUM 5E
4990 DATA 96,17,7E,26,00,6F,29,29,29,54,
5D,29,19,11,00,68 : ' SUM A7
5000 DATA 19,EB,21,51,E5,01,18,00,CD,FB,
E4,ED,B0,CD,04,E5 : ' SUM 73
5010 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00 : ' SUM C9
5020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00 : ' SUM 00
5030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00 : ' SUM 00
5040 '
6000 '■■■■■■■■ ASC &H20~&H7B CHR DATA ■■
■■■■■■
6010 RESTORE 6050:FOR AD=&H7C00 TO &H7ED
F
6020   READ A$:POKE AD,VAL("&H"+A$)
6030 NEXT:POKE &HE4DE,&HFB:POKE &HE4DF,&
HE4:GOTO 1030
6040 '  ■■■■  CHR DATA  ■■■■
6050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,08,08,
08,08,00,00,08,00 : ' SUM 28
6060 DATA 24,24,24,00,00,00,00,00,24,24,
7E,24,7E,24,24,00 : ' SUM 1C
6070 DATA 08,1E,28,1C,0A,3C,08,00,00,62,
64,08,10,26,46,00 : ' SUM 02
6080 DATA 30,48,48,30,4A,44,3A,00,04,08,
10,00,00,00,00,00 : ' SUM D4
6090 DATA 04,08,10,10,10,08,04,00,20,10,
08,08,08,10,20,00 : ' SUM C0
6100 DATA 08,2A,1C,3E,1C,2A,08,00,00,08,
08,3E,08,08,00,00 : ' SUM 38
6110 DATA 00,00,00,00,00,08,08,10,00,00,
00,7E,00,00,00,00 : ' SUM 9E
6120 DATA 00,00,00,00,00,18,18,00,00,02,
04,08,10,20,40,00 : ' SUM AE
6130 DATA 3C,42,46,5A,62,42,3C,00,08,18,
28,08,08,08,3E,00 : ' SUM 9C
6140 DATA 3C,42,02,0C,30,40,7E,00,3C,42,
02,1C,02,42,3C,00 : ' SUM 96
6150 DATA 04,0C,14,24,7E,04,04,00,7E,40,
78,04,02,44,38,00 : ' SUM 86
6160 DATA 1C,20,40,7C,42,42,3C,00,7E,42,
04,08,10,10,10,00 : ' SUM B4
6170 DATA 3C,42,42,3C,42,42,3C,00,3C,42,
42,3E,02,04,38,00 : ' SUM F8
6180 DATA 00,00,08,00,00,08,00,00,00,00,
08,00,00,08,08,10 : ' SUM 38
6190 DATA 0E,18,30,60,30,18,0E,00,00,00,
7E,00,7E,00,00,00 : ' SUM 08
6200 DATA 70,18,0C,06,0C,18,70,00,3C,42,
02,0C,10,00,10,00 : ' SUM DA
6210 DATA 1C,22,4A,56,4C,20,1E,00,18,24,
42,7E,42,42,42,00 : ' SUM 2A
6220 DATA 7C,22,22,3C,22,22,7C,00,1C,22,
40,40,40,22,1C,00 : ' SUM F8
6230 DATA 78,24,22,22,22,24,78,00,7E,40,
40,78,40,40,7E,00 : ' SUM 12
6240 DATA 7E,40,40,78,40,40,40,00,1C,22,
40,4E,42,22,1C,00 : ' SUM 82
6250 DATA 42,42,42,7E,42,42,42,00,1C,08,
08,08,08,08,1C,00 : ' SUM 6A
6260 DATA 0E,04,04,04,04,44,38,00,42,44,
48,70,48,44,42,00 : ' SUM A6
6270 DATA 40,40,40,40,40,40,7E,00,42,66,
5A,5A,42,42,42,00 : ' SUM 20
6280 DATA 42,62,52,4A,46,42,42,00,18,24,
42,42,42,24,18,00 : ' SUM 48
6290 DATA 7C,42,42,7C,40,40,40,00,18,24,
42,42,4A,24,1A,00 : ' SUM 84
6300 DATA 7C,42,42,7C,48,44,42,00,3C,42,
40,3C,02,42,3C,00 : ' SUM C4
6310 DATA 3E,08,08,08,08,08,08,00,42,42,
42,42,42,42,3C,00 : ' SUM 36
6320 DATA 42,42,42,24,24,18,18,00,42,42,
42,5A,5A,66,42,00 : ' SUM 60
6330 DATA 42,42,24,18,24,42,42,00,22,22,
22,1C,08,08,08,00 : ' SUM 02
6340 DATA 7E,02,04,18,20,40,7E,00,3C,20,
20,20,20,20,3C,00 : ' SUM 92
6350 DATA 22,22,14,3E,08,3E,08,00,3C,04,
04,04,04,04,3C,00 : ' SUM 70
6360 DATA 08,14,22,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,7E,00 : ' SUM BC
6370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
3C,04,3C,44,3A,00 : ' SUM FA
6380 DATA 40,40,5C,62,42,62,5C,00,00,00,
3C,42,40,42,3C,00 : ' SUM 7A
6390 DATA 02,02,3A,46,42,46,3A,00,00,00,
3C,42,7E,40,3C,00 : ' SUM BE
6400 DATA 0C,12,10,7C,10,10,10,00,00,00,
3A,46,46,3A,02,3C : ' SUM 18
6410 DATA 40,40,5C,62,42,42,42,00,08,00,
18,08,08,08,1C,00 : ' SUM 58
6420 DATA 04,00,0C,04,04,04,44,38,40,40,
44,48,50,68,44,00 : ' SUM A0
6430 DATA 18,08,08,08,08,08,1C,00,00,00,
76,49,49,49,49,00 : ' SUM F6
6440 DATA 00,00,5C,62,42,42,42,00,00,00,
3C,42,42,42,3C,00 : ' SUM C2
6450 DATA 00,00,5C,62,62,5C,40,40,00,00,
3A,46,46,3A,02,02 : ' SUM 00
6460 DATA 00,00,5C,62,40,40,40,00,00,00,
3E,40,3C,02,7C,00 : ' SUM B6
6470 DATA 10,10,7C,10,10,12,0C,00,00,00,
42,42,42,46,3A,00 : ' SUM 20
6480 DATA 00,00,42,42,42,24,18,00,00,00,
41,49,49,49,36,00 : ' SUM 54
6490 DATA 00,00,42,24,18,24,42,00,00,00,
42,42,46,3A,02,3C : ' SUM 26
6500 DATA 00,00,7E,04,18,20,7E,00,0E,10,
10,20,10,10,0E,00 : ' SUM B4
7000 '■■■■■■■ CHECK SUM PROGRAM ■■■■■■■■■
7010 PRINT "DF30    ";
7020 FOR AD=&HDF30 TO &HE57F
7030   MA=PEEK(AD):COU=COU+1:SUM=SUM+MA:M
A$=RIGHT$("0"+HEX$(MA),2)
7040   IF COU<>16 THEN PRINT MA$+",";
7050   IF COU=16 THEN PRINT MA$+" : ' SUM
"+RIGHT$("0"+HEX$(SUM),2):COU=0:SUM=0:P
RINT HEX$(AD+1)+"    ";
7060 NEXT
```

■打ちこむまえに

本プログラムには、文字データを書き込むルーチンが内蔵されていますが、Ver1.1、Ver1.3BASICを使用している人および、漢字ROMを使用している人は、以下の行を変更すれば、この文字データ書き込みルーチン(6000～6500行)は打ちこまなくてもよいことになります。

1）N88-BASIC Ver1.1、Ver1.3の場合

2790 IF A$="20" THEN 1030 ELSE 2760

2）漢字ROMの場合

6010 POKE &HE234, &HE6：POKE &HE4A0, &H61：POKE &HE4A1, &H71

6020 POKE &HE0A8, &23：POKE &HE0A9, &HE5：GOTO 1030

■変数リスト（BASIC）

AR(,)……そこの座標に何があるか

HX( ),HY( ),EX( ),EY( ),FX( ),FY( )……各キャラクタの左右サーチ用

MX,MY……自分の座標

CMX,CMY……前の座標

TX,TY,NX,NY……敵座標

CTX,CTY,CNX,CNY……敵の前の座標

BX,BY……爆弾をおいたときの座標

BAS……爆弾の数

H2……1回に取れる爆弾の数

H3……H2+1

H4……コンピュータが取る爆弾の最大数

MS……自分の数

RO……面数

BH……爆弾セットのフラグ
HT,IT……敵の方向
MBS……取った爆弾の数
CC……爆弾の有無のフラグ
MB……渡した爆弾の数
S1,S2……火をやっつけたときの点数
MT……ボーナスステージでやっつけた数
MM$( )……自分のデータ
BA$……爆弾のデータ
TT$……敵のデータ
BB$……カウンタ数を変えるキャラクタのデータ

■プログラムの説明(BASIC)

1020〜1320	初期設定
1340〜1400	自分の移動
1420〜1580	敵の移動
1600〜1620	敵の方向の決定
1640〜1670	爆弾をとる
1690〜1790	爆弾を渡す
1810〜1840	自分でＳＴＥＰ数を変える
1860〜1890	敵がＳＴＥＰ数を変える
1910〜1940	やられた1
1960〜2020	爆弾をおいた、爆弾の爆発
2040〜2060	スコア表示
2080〜2090	やられた2
2100〜2230	次の面へ
2250〜2330	面データのＲＥＳＴＯＲＥ指定
2340〜2390	ゲームオーバー
2410〜2600	ボーナスステージ
2620〜2730	タイトル表示
2750〜2790	キャラクタデータ読みこみ
2810〜3230	キャラクタデータ
3250〜3330	面データ
3350	サーチ用データ
4020〜4050	オリジナルコマンド読み込み
4060〜5030	オリジナルコマンド用データ
6010〜6030	文字データ読みこみ
6050〜6500	文字データデータ
7010〜7090	チェックサム

■ワークエリア

F03B〜F060	シンボル用ワークエリア
F061	カラーコード
FFF8〜FFFE	G-RAMアドレス、汎用テキスト、ウィンドウ　オフセット退避用
FFFF	

■チェックポイント

このプログラムで使っているオリジナルコマンドに興味のある人は、ポシェット編集部「SWEEPER,CMD命令文説明希望」係まで返信用の封筒を同封して申し込んでくれ。（クー）

■チェックサムのつかいかた

①4050行、NEXTのすぐあとにENDをいれる。
②1回走らせる。
③RUN　9000を実行
④CRT上にでてくるチェックサムをリストのものと、みくらべる。(4062行のデータから次々とでてくるので、適当にCTRL＋Sでとめながら確認する)
⑤まちがいを発見したら、BASICリストの対応する行をすみやかに変更し、③にもどる。
⑥まちがいのないことを確認したら、①でつけたENDをとりはずしてRUNすればOK。

るーれっと

PC-6001mkII/6601 N60m-BASIC MODE5 PAGE4

■遊び方の説明は29ページ

```
10 REM------------- ｶﾞﾒﾝ 1 ------------
20 CLS:CONSOLE,,0,0:INPUT"              PLAYE
R···1 or 2";PR
30 IF PR<1 OR 2<PR THEN 20
40 PLAY"S0M100005G2R4A2R4B-A2E+4G4.R2"
50 PLAY"S0M100005G2R4A2R4B-A2E+4G4.R2"
60 SCREEN 4,2,2:CLS:RESTORE 1460
70 FOR I=1 TO 5
80 READ A,B,C,D$
90 LOCATEA,B:COLORC:PRINT D$:NEXT I
100 FOR I=1 TO 9
110 READ A,B,C
120 KANJI(A,B),2,C:NEXT I
130 IF STRIG(0)=0THEN 130
140 REM------------ ｶﾞﾒﾝ 2 ------------
150 SCREEN4,3,3:CLS:RESTORE1530:X=25:Y=4
:PK=10:PT=10:OW=700
160 FORI=1 TO 6
170 READ A
180 CIRCLE(215,100),A,2:NEXT I
190 FORI=1 TO 51
200 READ A,B,C,D
210 LINE(A,B)-(C,D),2:NEXT I
220 FORI=1 TO 62
230 READ A,B,C,D
240 LINE(A,B)-(C,D),4:NEXT I
250 FORI=1 TO 10
260 READ A,B,C,D
270 PAINT(A,B),2,2:PAINT(C,D),3,2:NEXTI
280 PAINT(218,93),4,2:PAINT(215,100),4,2
:PAINT(215,60),4,2
290 FORI=1 TO 29
300 READ A,B,C,D$
310 LOCATEA,B:COLORC:PRINTD$:NEXT I
320 LOCATEX,Y:COLOR4:PRINT"●"
330 REM----------- ﾆｭｰﾘｮｸ 1 -----------
340 FORI=1 TO 5
350 LOCATE0,2:PRINT I*2;" ?"
360 K$(I)=INKEY$:IFK$(I)=""THEN 360
370 PLAY"S0M1000F":K(I)=VAL(K$(I)):IFK(I
)=0ORK(I)>5THEN 360
380 IFK(I)=5THEN430
390 IFK(I)=2THENPRESET(I*16-1,57):GOTO42
0
400 IFK(I)=3THENPRESET(I*16-1,52):PRESET
(I*16-1,57):GOTO420
410 IFK(I)=4THENPRESET(I*16-1,47):PRESET
(I*16-1,52):PRESET(I*16-1,57)
420 PAINT(I*15-1,59),3,2
430 LINE(O,20)-(50,30),1,BF:NEXT I
440 LOCATE0,2:PRINT"30 ?":K$(6)=INKEY$:I
FK$(6)=""THEN440
450 PLAY"S0M1000F":K(6)=VAL(K$(6)):IFK(6
)=0ORK(6)>5THEN440
460 IFK(6)=5THEN510
470 IFK(6)=2THENPRESET(95,57):GOTO500
480 IFK(6)=3THENPRESET(95,52):PRESET(95,
57):GOTO500
490 IFK(6)=4THENPRESET(95,47):PRESET(95,
52):PRESET(95,57)
500 PAINT(94,59),3,2
510 LINE(0,20)-(50,30),1,BF:IFPR=1THEN73
0
520 REM----------- ﾆｭｰﾘｮｸ 2 -----------
530 FORI=1 TO 5
540 LOCATE0,9:PRINTI*2:" ?"
550 T$(I)=INKEY$:IFT$(I)=""THEN550
560 PLAY"S0M1000F":T(I)=VAL(T$(I)):IFT(I
)=0ORT(I)>5THEN550
570 IFT(I)=1THEN630
580 IFT(I)=5THEN640
590 IFT(I)=2THENPRESET(I*16-1,127):GOTO
630
600 IFT(I)=3THENPRESET(I*16-1,122):PRESE
T(I*16-1,127):GOTO 630
610 IFT(I)=4THENPRESET(I*16-1,117):PRESE
T(I*16-1,122)
620 PRESET(I*16-1,127)
630 PAINT(I*15-1,129),3,2
640 LINE(0,90)-(50,100),1,BF:NEXT I
650 LOCATE0,9:PRINT"30 ?":T$(6)=INKEY$:I
FT$(6)=""THEN650
660 PLAY"SOM1000F":T(6)=VAL(T$(6)):IFT(6
)=0ORT(6)>5THEN650
670 IFT(6)=5THEN720
680 IFT(6)=2THENPRESET(95,127):GOTO 710
690 IFT(6)=3THENPRESET(95,122):PRESET(95
,127):GOTO 710
700 IFT(6)=4THENPRESET(95,117):PRESET(95
,122):PRESET(95,127)
710 PAINT(94,129),3,2
720 LINE(0,90)-(40,100),1,BF
730 REM------------- ﾎﾞｰﾙ -------------
740 LOCATEX,Y:COLOR1:PRINT"●"
750 RESTORE1960:PL=INT(RND(1)*20+1):V=PL
+80
760 FORI=1 TO V
770 READ A,B
780 LOCATEA,B:COLOR4:PRINT"●":PLAY"S0M30
00B36"
790 LOCATEA,B:COLOR1:PRINT"●":NEXT I
800 LET X=A:LET Y=B
810 LOCATEX,Y:COLOR4:PRINT"●"
820 REM------------- ﾊﾝﾃｲ -------------
830 IFPR=1THEN T(1)=T(2)=T(3)=T(4)=T(5)=
T(6)=0
840 FORI=1 TO 6
850 IFK(I)=5 THEN K(I)=0
860 NEXT I
870 IFPR=1THENT(1)=0
880 FORI=1 TO 6
890 IFT(I)=5 THEN T(I)=0
900 NEXT I
910 EK=K(1)+K(2)+K(3)+K(4)+K(5)+K(6)
920 ET=T(1)+T(2)+T(3)+T(4)+T(5)+T(6)
930 IFPL=1ORPL=4ORPL=7ORPL=10ORPL=12ORPL
=15ORPL=18THEN990
940 IFPL=2ORPL=9ORPL=14ORPL=19THEN1000
950 IFPL=6ORPL=13ORPL=17THEN1010
960 IFPL=3ORPL=8ORPL=11THEN1020
970 IFPL=5ORPL=16THEN1030
980 IFPL=20THEN1040
990 SK=K(1)*2:ST=T(1)*2:GOTO 1050
1000 SK=K(2)*4:ST=T(2)*4:GOTO 1050
1010 SK=K(3)*6:ST=T(3)*6:GOTO 1050
1020 SK=K(4)*8:ST=T(4)*8:GOTO 1050
1030 SK=K(5)*10:ST=T(5)*10:GOTO 1050
1040 SK=K(6)*30:ST=T(6)*30
1050 PK=PK+SK-EK
1060 IFPR=1THEN1080
1070 PT=PT+ST-ET
1080 OW=OW+EK+ET-SK-ST
1090 LINE(64,80)-(104,90),1,BF:LINE(64,1
50)-(104,160),1,BF
1100 LINE(64,180)-(104,190),1,BF
1110 LOCATE9,8:COLOR4:PRINT PK
1120 LOCATE9,15:COLOR4:PRINT PT
1130 LOCATE8,18:COLOR3:PRINT OW
1140 IF PR=2 THEN 1160
1150 IF PK<1 THEN 1270
1160 IF PK<1 AND PT<1 THEN 1270
1170 IF OW<1 THEN 1340
1180 FORI=1 TO 6
1190 PAINT(I*15-1,59),1,2:PAINT(I*15-1,1
29),1,2:NEXTI
1200 FORI=0 TO 15
1210 NEXT I
1220 FORI=1 TO 6
1230 PSET(I*16-1,57),2:PSET(I*16-1,52),2
:PSET(I*16-1,47),2
1240 PSET(I*16-1,127),2:PSET(I*16-1,122)
,2:PSET(I*16-1,117),2
1250 NEXT I
1260 GOTO 330
1270 REM--------- ｹﾞｰﾑ･ｵｰﾊﾞｰ ----------
1280 PLAY"S0M6000F8F8F8F8F8G+8G+8G8F8E
8F"
1290 LOCATE19,0:COLOR4:PRINT"♥♥♥♥ GAME O
VER ♥♥♥♥"
1300 TALK "F ^+GE'I MU'/ O'-BA-."
1310 FORI=0 TO 2000
1320 NEXT I
1330 GOTO 1420
1340 SCREEN 4,4,4:CLS
1350 LOCATE11,6:COLOR4:PRINT"YOU GET A V
ICTORY !!"
1360 LOCATE13,8:COLOR4:PRINT"CONGRATULAT
ION !!"
1370 FORI=1 TO 6
1380 PLAY"S8M3000L64CABCG-G+C-G-GCBFG"
1390 NEXT I
1400 FORI=0 TO 2000
1410 NEXT I
1420 INPUT"         ﾘﾌﾟﾚｲ ?  y/n ":Y$:IF
Y$="y"ORY$="n"THEN1440
1430 GOTO 1420
1440 IF Y$="n" THEN END
1450 GOTO 10
1460 DATA  11,  1,  4,-- THE ROULETTE --
1470 DATA   9,  4,  2,ﾓ､ﾄﾞｺｶﾃﾞﾙｰﾚｯﾄｶﾞ
ﾙ｡
1480 DATA   5,  8,  2,ｺｿ､ﾔﾂｦ      ｻｾﾃﾔﾙ｡
 ﾀﾞﾚｶｯﾃ ?
```

```
1490 DATA   5, 12,  2,ﾓﾁﾛﾝ､ﾔﾂｻ｡   ｱﾉ､ﾆｯｸ
ｷ ｵｰﾅｰｻ !!
1500 DATA   5, 16,  2,ﾄ   ﾊ､ｶｼﾞﾉﾍ   ﾘｺﾝﾀ
ﾞｶﾞ......
1510 DATA  35, 35,330, 51, 35,783,195, 3
5, 91,250, 35,330,266, 35
1520 DATA 945, 91, 75,799,108, 75,373, 4
9,154,225,130,154,518
1530 DATA 100, 75, 52, 50, 17,  6,215, 1
6,215, 58,243, 19,229, 58,272
1540 DATA  30,243, 66,294, 48,255, 73,31
1, 74,263, 88,316,100,265,100
1550 DATA 311, 126, 263,112,294,152,255,
128,272,170,243,134,243,181,229
1560 DATA 142,215,184,215,143,187,181,20
1,142,158,170,187,134,136,152
1570 DATA 175,128,119,126,167,112,116,10
0,164,100,119, 74,167, 88,136
1580 DATA  48,175, 73,158, 30,187, 66,18
7, 19,201, 58,215, 80,215, 92
1590 DATA 235,100,223,100,215,120,215,10
8,195,100,207,100,105,  0,105
1600 DATA 199,  0, 32, 96, 32, 96, 32, 9
6, 62, 96, 62,  0, 62,  0, 62
1610 DATA   0, 32, 16, 32, 16, 62, 32, 3
2, 32, 62, 48, 32, 48, 62, 64
1620 DATA  32, 64, 62, 80, 32, 80, 62,
0, 42, 96, 42,  0, 47, 96, 47
1630 DATA   0, 52, 96, 52,  0, 57, 96, 5
7,  0,102, 96,102, 96,102, 96
1640 DATA 132, 96,132,  0,132,  0,132,
0,102, 16,102, 16,132, 32,102
1650 DATA  32,132, 48,102, 48,132, 64,10
2, 64,132, 80,102, 80,132,  0
1660 DATA 112, 96,112,  0,117, 96,117,
0,122, 96,122,  0,127, 96,127
1670 DATA   6, 34, 11, 34, 11, 34, 11, 3
7, 11, 37,  6, 37,  6, 37,  6
1680 DATA  40,  6, 40, 11, 40, 22, 34, 2
2, 38, 22, 38, 27, 38, 27, 34
1690 DATA  27, 40, 43, 34, 38, 34, 38, 3
4, 38, 40, 38, 40, 43, 40, 43
1700 DATA  40, 43, 37, 43, 37, 38, 37, 5
9, 34, 54, 34, 54, 34, 54, 40
1710 DATA  54, 40, 59, 40, 59, 40, 59, 3
4, 54, 37, 59, 37, 69, 34, 69
1720 DATA  40, 71, 34, 71, 40, 71, 40, 7
5, 40, 75, 40, 75, 34, 75, 34
1730 DATA  71, 34, 84, 34, 87, 34, 87, 3
4, 87, 40, 87, 40, 84, 40, 87
1740 DATA  37, 84, 37, 89, 34, 89, 40, 8
9, 40, 92, 40, 92, 40, 92, 34
1750 DATA  92, 34, 89, 34,  6,104, 11,10
4, 11,104, 11,107, 11,107,  6
1760 DATA 107,  6,107,  6,110,  6,110, 1
1,110, 22,104, 22,108, 22,108
1770 DATA  27,108, 27,104, 27,110, 43,10
4, 38,104, 38,104, 38,110, 38
1780 DATA 110, 43,110, 43,110, 43,107, 4
3,107, 38,107, 59,104, 54,104
1790 DATA  54,104, 54,110, 54,110, 59,11
0, 59,110, 59,104, 54,107, 59
1800 DATA 107, 69,104, 69,110, 71,104, 7
1,110, 71,110, 75,110, 75,110
1810 DATA  75,104, 75,104, 71,104, 84,10
4, 87,104, 87,104, 87,110, 87
1820 DATA 110, 84,110, 87,107, 84,107, 8
9,104, 89,110, 89,110, 92,110
1830 DATA  92,110, 92,104, 92,104, 89,10
4
1840 DATA 220, 20,245, 22,272, 33,294, 5
0,308, 79,310,105,305,126
1850 DATA 280,147,265,164,240,180,214,18
3,185,177,158,168,136,150,125
1860 DATA 122,123, 96,121, 74,140, 48,16
3, 30,189, 20
1870 DATA  28,  2,  1,  2, 31,  3,  1,
4, 34,  4,  1,  8, 36,  6,  1
1880 DATA   2, 37,  8,  1, 10, 37, 11,
1,  6, 36, 13,  1,  2, 34, 15
1890 DATA   1,  8, 31, 16,  1,  4, 28, 1
7,  1,  2, 25, 17,  1,  8, 22
1900 DATA  16,  1,  2, 19, 15,  1,  6, 1
7, 13,  1,  4, 16, 11,  1,  2
1910 DATA  15,  8,  1, 10, 17,  6,  1,
6, 19,  4,  1,  2, 22,  3,  1
1920 DATA   4, 25,  2,  1, 30,  0,  0,
3,THE ROULETTE
1930 DATA   0,  7,  4,PLAYER 1, 7,  8,
4,  $,  7, 15,  4,  $
1940 DATA   0, 14,  4,PLAYER 2, 0, 18,
3,   OWNER  $
1950 DATA   9,  8,  4, 10,  9, 15,  4, 1
0,  9, 18,  3,700
1960 DATA 28, 4,30, 5,32, 6,34, 7,34, 9,
34,10,34,12,32,13,30,14,28,15
1970 DATA 25,15,23,14,21,13,19,12,19,10,
19, 9,19, 7,21, 6,23, 5,25, 4
1980 DATA 28, 4,30, 5,32, 6,34, 7,34, 9,
34,10,34,12,32,13,30,14,28,15
1990 DATA 25,15,23,14,21,13,19,12,19,10,
19, 9,19, 7,21, 6,23, 5,25, 4
2000 DATA 28, 4,30, 5,32, 6,34, 7,34, 9,
34,10,34,12,32,13,30,14,28,15
2010 DATA 25,15,23,14,21,13,19,12,19,10,
19, 9,19, 7,21, 6,23, 5,25, 4
2020 DATA 28, 4,30, 5,32, 6,34, 7,34, 9,
34,10,34,12,32,13,30,14,28,15
2030 DATA 25,15,23,14,21,13,19,12,19,10,
19, 9,19, 7,21, 6,23, 5,25, 4
2040 DATA 28, 4,30, 5,32, 6,34, 7,34, 9,
34,10,34,12,32,13,30,14,28,15
2050 DATA 25,15,23,14,21,13,19,12,19,10,
19, 9,19, 7,21, 6,23, 5,25, 4
```

■変数リスト

PR……プレーヤーの人数
D$……メッセージ
X……ボールの初期X座標
Y……ボールの初期Y座標
PK……プレーヤー1の持ち金
PT……プレーヤー2の持ち金
OW……オーナーの持ち金
K( )……プレーヤー1のかけ金
T( )……プレーヤー2のかけ金
EK……プレーヤー1のかけ金合計
ET……プレーヤー2のかけ金合計
SK……プレーヤー1の配当
ST……プレーヤー2の配当

■プログラムの説明

10～130	タイトル画面
140～320	メイン画面
330～510	プレーヤー1入力
520～720	プレーヤー2入力
730～810	ボール回転
820～1260	判定・処理
1270～1410	ゲームオーバー
1420～1450	リプレー
1460～1520	タイトル画面データ
1530～1940	メイン画面データ
1950～2050	ボール回転データ

■チェックポイント

データ文が、けっこう長いので、打ちこむときは、注意してください。また、かけ金入力時にキーバッファにデータがたまってしまい次のゲームのときに、かってに入力されてしまいます。そこで、331行,521行にEXEC&H1058を入れてください。

また、2人でプレイするとき、

```
332 FOR I=1TO6:K(I)=0:NEXTI
333 IF PK<=0THEN510
522 FORI=1TO6:T(I)=0:NEXTI
523 IF PT<=0THEN720
```

にすると、1人のプレーヤーが持ち金0以下になると、そのプレーヤーは、自動的にキー入力できなくなります。(エイキチ)

ナイスクロール

★遊び方の説明は30ページ

PC-6001mkII/6601 N60-BASIC 16K PAGE2

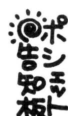
```
10 DIMZ(5):X(3)=1:X(7)=-1:Y(1)=-1:Y(5)=1
:GOTO360
20 M=X:N=Y:E=E-1:PLAY"t100s3m2000o6c24"
30 T=STICK(0):I=(T=4):J=(E>100)
40 IFI*J=1THENLOCATEX,Y+1:PRINT" ";:POKE
&HE000+X+(Y+1)*32,&H4F:E=E-100
50 X=X+X(T):Y1=Y+Y(T):Y=Y1+Y(T)
60 X=X-(X=-1)*32+(X=32)*32:Y=Y-(Y=-1)*2
70 P=PEEK(&HE200+X+Y1*32)
80 IFP=&HDBTHENX=M:Y=N
90 IFP=255THENE=E+100
100 IFP=191THENG=G+1
110 LOCATE26,15:PRINT"    ";:LOCATE26,15
:PRINTE;
120 POKE&HE200+N*32+M,32:POKE&HE000+N*32
+M,&H4F:LOCATEX,Y:PRINT"火";
130 IFV=XANDW=YTHEN200
140 FORA=0TOG
150 V1=V:W1=W:W=W+SGN(Y-W)
160 P1=PEEK(&HE200+V+W*32):W=W+SGN(Y-W)
170 IFP1=&HDBTHENW=W1
180 V=V+Z:V=V-(V=-1)*32+(V=32)*32:IFW<>W
1THENV=V1
190 P=PEEK(&HE200+V+W*32):IFP=&HDBTHENV=
V1:Z=Z+(Z=-1)*-2+(Z=1)*2
200 POKE&HE000+V1+W1*32,96:LOCATEV,W:COL
OR3:PRINT"@";:COLOR0
210 IFV=XANDW=YTHEN260
220 IFE<1THEN260
230 NEXT
240 IFY=13THEN510
250 GOTO20
260 PLAY"t200s3m2000c64d64c16c64d64e4"
270 LOCATE11,7:COLOR2:PRINT"GAME  OVER";
280 LOCATE10,9:PRINT"REPLAY  Y<>N";
290 IFE<1THENLOCATE8,11:PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ ｶﾞ
0 になった":PLAY"t200s3m2000c4d64"
300 COLOR0:IFS>HITHENHI=S
310 LOCATE5,15:PRINTHI;
320 A$=INKEY$:IFA$=""THEN320
330 IFA$="n"THENSCREEN1,1,1:CLS:END
340 IFA$="y"THENSCREEN2,2,2:CLS:GOTO480
350 GOTO320
360 SCREEN2,2,2:COLOR1,0,1:CONSOLE0,16,0
,0:CLS:HI=0:Q=57921:J=63
370 FORA=0TO66:IFJ=319THENJ=63
380 READU:IFU=64THENJ=J+64:GOTO400
390 Q=Q+U:POKEQ,J:PLAY"t200s3m1000f64"
400 NEXT
410 LOCATE10,7:PRINT"<火> ..... あなた"
420 LOCATE10,9:PRINT"<@> .... ｴｲﾗｰ"
430 LOCATE7,11:PRINT"ﾒﾝｽｳｶﾞﾑｹﾞﾝﾉｹﾞｰﾑﾃﾞｽ｡
";
440 LOCATE7,13:PRINT"HIT SPACE      ｽﾀｰﾄ
";:PLAY"v10o3f24"
```

リスト次ページに続く



```
450 LOCATE7,13:PRINT"
";
460 IFSTRIG(0)=1THENCLS:GOTO480
470 GOTO440
480 CONSOLE0,15,0,0:X=16:Y=13:V=31:W=13:
S=0:E=100:G=0:Z=-1
490 LOCATE0,15:PRINT"ﾊｲｽｺｱ        ｽｺｱ 0
 ｴﾈﾙｷﾞｰ 100 ";
500 LOCATE5,15:PRINTHI;:GOTO520
510 S=S+100:LOCATE15,15:PRINTS;:G=G+0.5
520 FORA1=0TO5
530 FORA=0TO4
540 F=58272+(INT(RND(1)*28)+2)
550 IFF=ZZTHEN540
560 IFF=Z(0)+1ORF=Z(0)-1THEN540
570 IFF=Z(0)ORF=Z(1)THEN540
580 Z(A)=F
590 NEXT
600 K=Z(4)-58272:ZZ=Z(4)
610 LOCATE0,14:PRINT"□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□";
620 PLAY"t100s7m1000o8c16g16"
630 POKEZ(0),32:POKEZ(1),32
640 POKEZ(0)-512,&H4F:POKEZ(1)-512,&H4F
650 LOCATE0,14:PRINT:POKEZ(2),255:POKEZ(
3),191:LOCATEK,13:PRINT"□";
660 Y=Y+(Y<>1)*2:W=W+(W<>1)*2
670 NEXT
680 GOTO20
690 DATA0,1,1,1,-33,32,32,32,31,64
700 DATA-122,31,31,31,-30,32,32,64
710 DATA-125,1,1,32,31,31,31,-29,32,64
720 DATA-125,31,-30,1,32,31,31,31,64
730 DATA-123,32,32,32,32,-127,1,1,32,32,
32,30,1,1,64
740 DATA-62,1,1,64
750 DATA-62,32,32,32,31,-125,32,32,32,32
,1
```





〈VOL・5アンケートについて〉1月10日以降にテクポリにハガキが着いてしまった人、ごめんねごめんね。次の抽選のときに、念力であたるようにキミのハガキをひくから許して！

■変数リスト

X,Y……"火"の座標
M,N……"火"のダミー座標
X( ),Y( )……"火"の方向決定
E……"火"のエネルギー量
V,W……エイラーの座標
V1,W1……そのダミーの座標
Z……エイラーの移動方向
G……"火"が1回移動するあいだにエイラーが何回移動するか
T……STICK関数用
P……V-RAM PEEK"火"用
P1……V-RAM PEEKエイラー用
I……穴を掘るか
J……穴を掘るときのエネルギーは十分か
F,ZZ,Z( ),K……画面作成用
U,J,Q……デモ時のタイトルグラフィック作成用

■プログラムの説明

10	初期設定1
20	メインルーチン初期設定
30～130	キー入力、"火"の移動
140～230	エイラーの移動
240～250	メインルーチンあとしまつ
260～350	ゲームオーバー処理
360	初期設定2
370～470	オープニングデモ
480	初期設定3
490～510	画面作成1
520～680	画面作成2（スクロールさせて面を作る）
690～750	タイトル表示用データ

■チェックポイント

このゲームを、PC-6001mkII、PC-6601で走らせると、"火"の動いたあとにドットが残るんだ。重松さんが6001を使って作ったゲームだからなんだけど、ちょっと気になるね。6001mkII／6601ユーザーの人は40行のPOKE文をとり、120行の2つのPOKE文のかわりに、LOCATE M, N:PRINT"　"をいれてみてくれ。ただ各フロアーの穴の部分は、これではとれないよ。目印みたいでいいんじゃないかな。
（ただとるのがめんどいクー）
＊なお画面写真はmkIIで撮影。

ターゲット
FM-7/NEW7/77

■遊び方の説明は31ページ

```
10 RANDOMIZETIME:H=200:DIM D(5):G$="By Y
.YAMAMOTO":GOSUB290
20 CLS:COLOR7,0:WIDTH80,25:GOSUB350:COLO
R3:S=0:J=1
30 X=0:Y=12:YA=0:Q=1:B=0:L=INT(RND*25)+1
:A=L+40:IF A=>75 THEN 30
40 B=B+1:IF B=<A THEN LOCATEB,23:PRINT"▬
"; ELSE 60
50 IF INKEY$=" "THEN GOSUB420 :GOTO80 EL
SE 40
60 B=B-1:IF B=>0 THEN LOCATEB,23:PRINT"
"; ELSE 30
70 IF INKEY$=" "THEN GOSUB420 ELSE 60
80 IF Y=22 THEN Q=-1 ELSE IF Y=0 THEN Q=
1
90 IF INKEY$=CHR$(13)THEN Y1=Y:GOTO100 E
LSE Y=Y+Q:GOSUB430:GOSUB420:GOTO80
100 IF B=>X THEN IF Y=<21.5 THEN GOSUB42
0:X=X+1:GOSUB420:GOTO100 ELSE270ELSE110
110 IF X=<65 THEN IF Y=<21.5 THEN GOSUB4
20:X=X+1:YA=YA+1:Y=(YA/10)^2+Y1:GOSUB420
:GOTO110 ELSE 270 ELSE 120
120 Y2=ABS(Y-12):D(J)=Y*8:I=J:IFY2=<1.9T
HEN SYMBOL(0,100),"SCORE:100",6,10,2:S=S
+100:GOTO200
130 IF Y2=<3.7 THEN CL=3:SC=80:GOTO 180
140 IF Y2=<5.7 THEN CL=4:SC=50:GOTO 180
150 IF Y2=<7.6 THEN CL=5:SC=30:GOTO 180
160 IF Y2=<9.5 THEN CL=6:SC=20:GOTO 180
170 IF Y2=<11.4 THEN CL=7:SC=10
180 I=I-1:IF I=0 THEN 190 ELSE IF Y*8=D(
I) THEN GOSUB 420:GOTO 190:ELSE GOTO180
190 B$=STR$(SC):B$=RIGHT$(B$,LEN(B$)-1):
SYMBOL(0,100),"SCORE:"+B$,7,10,CL:S=S+SC
200 FOR T=0 TO 4000:NEXT:LINE(0,100)-(56
*8,180),PSET,0,BF:LINE(0,182)-(520,199),
PSET,0,BF:IF J=5 THEN 210 ELSE J=J+1:GOT
O 30
210 WIDTH40:COLOR7:IF H=<S THEN H=S:BEEP
:LOCATE2,2:PRINT"HI-SCORE::::::"::INPUT"
NAME-",G$:G$=LEFT$(G$,13)
220 SYMBOL(50,50),"Hi Score",5,7,2:SYMBO
L(50,120)," Score ",5,7,2
230 SYMBOL(380,120),STR$(S),5,7,7:SYMBOL
(380,50),STR$(H),5,7,7
240 SYMBOL(50,105),"NAME",2,2,6:SYMBOL(1
50,105),G$,2,2,4
250 LOCATE5,22:COLOR5:PRINT"Try Again (Y
/N)":P$=INPUT$(1)
260 IF P$="N" OR P$="n" THEN END ELSE IF
 P$="Y" OR P$="y" THEN 20 ELSE 250
270 GOSUB420:X=X+1:IF X>65 THEN 280 ELSE
 GOSUB420:GOTO270
280 GOSUB 420:GOTO 120
290 GOSUB350:SYMBOL(0,0),"ﾀｰｹﾞｯﾄ･ｹﾞｰﾑ",5
,5,5:SYMBOL(1,1),"ﾀｰｹﾞｯﾄ･ｹﾞｰﾑ",5,5,6
300 SYMBOL(0,80),"--◆",2,3,5:SYMBOL(80,8
0),"ﾀﾞｰﾄ",2,3,7
310 SYMBOL(0,120),"▬▬",2,3,3:SYMBOL(80,
120),"ｷｮﾘ",2,3,7
```

```
320 SYMBOL(0,160),"KEY---",3,3,3:SYMBOL(
170,160),"SPACE & RET",3,3,6
330 SYMBOL(100,50),G$,3,2,2:SYMBOL(160,1
00),"HIT RETURN KEY",3,3,4
340 A$=INKEY$:IF A$="N" OR A$="n" THEN E
ND ELSE IFA$=CHR$(13)THENRETURN ELSE330
350 CLS:COLOR7,0:WIDTH80,25:C=0:FOR I=0
TO 70 STEP 10:C=C+1
360 CIRCLE(550,100),I,C,1.5:NEXT I:CIRCL
E(570,100),69,7,1.5,.83,.17
370 LINE(550,10)-(602,10),PSET:LINE(550,
190)-(602,190),PSET:PAINT(630,100),5,7
380 PAINT(555,100),2,2:PAINT(571,100),4,
4,3:PAINT(591,100),6,6,5
390 SYMBOL(544,16),"10",1,1,7:SYMBOL(544
,32),"20",1,1,0
400 SYMBOL(544,48),"30",1,1,7:SYMBOL(544
,64),"50",1,1,0
410 SYMBOL(544,80),"80",1,1,7:SYMBOL(536
,96),"100",1,1,7:RETURN
420 SYMBOL(X*8,Y*8),"--◆",1,1,5,,XOR:RET
URN
430 SYMBOL(X*8,(Y-Q)*8),"--◆",1,1,5,,XOR
:RETURN
```

■変数リスト
H……ハイスコア
D( )……Y座標記憶用
G$……ハイスコアラーの名前
C……的の色
I……的の半径
A$,P$……キー入力用
S……トータルスコア
J……矢を飛ばした回数
X,Y……x,y座標
YA,Y1……y座標増加に利用
Q……矢の高さの増分
B……矢の強さのフラグ
L……矢の強さ
A……矢の強さの表示用
Y2……得点判定用
CL……シンボルカラー
SC……スコア
B$……シンボル表示に利用
T……ループ

■プログラムの説明
10〜 20 初期設定
30〜 70 矢の強さ設定
80〜 90 矢の高さ設定
100〜110,270〜280 矢を飛ばす
120〜200 スコア判定、表示
210〜240 ハイスコア、トータルスコア表示
250〜260 再ゲーム
290〜340 タイトルデモ
350〜410 的の表示
420〜430 矢の表示



DIGSON FIELD
FM-7/8/NEW7/77

■遊び方の説明は32ページ

```
10 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□   ╭─╮   ╭─╮
20 '□□    DIGSON FIELD                □
□   |°|   |°|  PROGRAMED
30 '□□    - CABBAGE PATCH FIGURES -    □
□   ╰─╯ ,  ╰─╯          BY
40 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□=  @   ──╯  @     WATA BOU
50 '==============タイトル===============
60 CLS:WIDTH40,25:RANDOMIZE(TIME):DEFINT
 A-Z:HC=2000:DIM G(35)
70 LINE@(0,0)-(39,11),"0",4,BF
80 SYMBOL(35,20),"DIGSON FIELD",6,8,6,,X
OR
90 SYMBOL(37,22),"DIGSON FIELD",6,8,5,,X
OR
100 COLOR3:LOCATE8,12:PRINT"<<CABBAGE PA
TCH FIGURES>>"
110 LINE@(0,13)-(39,23),"□",6,B:COLOR5
120 LOCATE 28,24:PRINT"By WATA BOU";
130 LOCATE 2,16:PRINT"  アナタ ハ ココ <DIGSON
 FIELD> ノ ナカニ "
140 LOCATE 2,18:PRINT" カクサレタ 5ツノ スウジ゛ヲ ホ
リアテ チイサイシ゛ュンニ "
150 LOCATE 2,20:PRINT" ト゛ウクツヘ ウマク ハコヒ゛コン
テ゛ クタ゛サイ。 ":FORH=0 TO20000:NEXT:COLOR3
160 LINE@(1,14)-(38,22)," ",7,BF
170 LOCATE 6,16:PRINT"     [1] ◢▬▬┿▬▬
◣ [3]":COLOR5
180 LOCATE 6,18:PRINT"          Dig up [A]"
190 LOCATE 6,20:PRINT"         Pick up [SPA
CE]":COLOR2
200 LOCATE13,23:PRINT" HIT ANY KEY "
210 IF INKEY$="" THEN 210
220 '============ショキ================
230 TY=3:UY=8:SC=0:LEFT=3:SCR=1:OL=1
240 CLS:X=20:TMY=0:UMY=0:IF SCR>4 THEN T
I=700 ELSE TI=1000
250 U=0:UM=0:TM=0:T=0:AX=0:TX=5:UX=35:I=
1
260 T$(1)=" ┬┬┬":T$(2)=" ┴┴┴":U$(1)="┬┬┬
":U$(2)="┴┴┴"
270 FOR W=1 TO 35:G(W)=0:NEXT
280 TY=TY+2:UY=UY+1:IF TY>12 THEN TY=4:U
Y=9
290 FOR W=1 TO 5:C(W)=INT(RND(1)*9+1):FO
R WW=0 TO W-1
300 IF C(W)<C(WW) THEN SWAP C(W),C(WW) :
NEXT WW:GOTO 320
310 IF C(W)=C(WW) THEN WW=W:W=W-1:NEXT W
W ELSE NEXT WW
320 NEXT W
330 FOR W=1 TO 5
340 D=INT(RND(1)*28+5):IF G(D)=0 THEN G(
D)=C(W):NEXT W ELSE 340
350 '============ガメン==================
360 COLOR 6:LOCATE 0,0:PRINT"□□□□□□□□□ C
ABBAGE PATCH FIGURES □□□□□□□□";
370 LINE@(0,2)-(39,2),"=",5
380 LINE@(0,20)-(39,24),"■",6,BF:COLOR 3
390 LOCATE 36,16:PRINT"□□□□"
400 LOCATE 36,17:PRINT"□□□□"
410 LOCATE 36,18:PRINT"□□□□"
420 LOCATE 36,19:PRINT"   □":COLOR 7
430 LOCATE  3,1:PRINTUSING"SCORE #####";
SC
440 LOCATE 28,1:PRINTUSING"TOP #####":HC
450 LOCATE15,24:PRINTUSING"ROUND  ##":SC
R;
460 LOCATE 2,24:PRINTUSING"LEFT #";LEFT-
1;
470 LOCATE 30,24:PRINTUSING"TIME ####";T
I;
480 '==============メイン====== ....プレイヤ-.
....========
490 A$=INKEY$
500 IF A$="1" THEN X=X-1
510 IF X<3 THEN X=3
520 IF X>34 THEN X=34
530 IF A$="3" THEN X=X+1
540 IF A$=" " AND SCREEN(X+1,20)<100 AND
 AX=0 THEN AX=G(X+1):COLOR 4:LOCATE X+1,
20:PRINT"0":G(X+1)=0
550 IF A$="A" AND AX=0 AND X<33 THEN P=S
CREEN(X+1,20):P=P-1 ELSE 590
560 IF P=127 THEN COLOR 4:LOCATE X+1,20:
PRINTUSING"#":G(X+1)
570 IF P=<127THEN 590
580 COLOR 6:LOCATE X+1,20:PRINT CHR$(P)
590 IF X=35 AND AX<>0 THEN 600 ELSE 660
600 IF AX<>C(I) THEN 640 ELSE AX=0:COLOR
 2:LOCATE 37,19:PRINTUSING" #":C(I)
610 SC=SC+INT(TI/10)*I:I=I+1:COLOR 7:LOC
ATE 3,1:PRINTUSING"SCORE #####":SC
```

ポシェット告知板

〈VOL・5アンケート当選者発表！〉いよいよ、抽選です。クー、パンプ、エイキチ、たけちゃん、ゆみちゃんが10枚ずつハガキをひいてMYパコカセットの当選者決定！

リスト次ページに続く

```
620 IF I<6 THEN 660 ELSE BEEP1:COLOR 2:L
OCATE 15,15:PRINT"G O O D !"
630 FORH=0TO2000:NEXT:BEEP0:FORH=0TO4000
:NEXT:SC=SC+SCR*TI:SCR=SCR+1:GOTO 240
640 D=INT(RND(1)*28+5)
650 IF G(D)=0 THEN COLOR 6:LOCATED,20:PR
INT"■";:G(D)=AX:AX=0 :BEEP:ELSE 640
660 COLOR 5:LOCATE X,19:IF AX=0 THEN PRI
NT" ♣ "ELSE PRINTUSING" ♣# ";AX
670 TI=TI-1:COLOR 7:LOCATE 35,24:PRINTUS
ING"####";TI;
680 IF TI=0 THEN 940
690 IF SC>2000*OL THEN LEFT=LEFT+1:BEEP:
OL=OL+1:COLOR7:LOCATE2,24:PRINTUSING"LEF
T #";LEFT-1;
700 '...........ﾄﾝﾎﾞ...............
710 E=E+1:IF E=3 THEN E=1
720 IF E=2 THEN 750
730 TX=TX+1:COLOR3:LOCATE TX,TY:PRINT T$
(1):SWAP T$(1),T$(2)
740 IF TX>33 THEN LOCATE TX,TY:PRINT"
  ":TX=2
750 UX=UX-1:COLOR4:LOCATE UX,UY:PRINT U$
(1):SWAP U$(1),U$(2)
760 IF UX=2 THEN LOCATE UX,UY:PRINT"
 ":UX=35
770 '...........ﾊﾞｸﾀﾞﾝ............
780 Z=INT(RND(1)*3)
790 IF T=0 AND Z=0 AND TX<29 THEN TM=TX+
3:TMY=TY+1:T=1
800 IF T=1 THEN LOCATE TM,TMY:PRINT" ":T
MY=TMY+1:COLOR3:LOCATE TM,TMY:PRINT"｡"
810 IF TMY=19 AND T=1 THEN COLOR 6:LOCAT
E TM-2,19:PRINT"`` ''":LOCATE TM-2,20:PR
INT"▄▂▄" ELSE 840
820 IF TM-2=<X+1 AND TM+2=>X+1 THEN GOSU
B 900
830 LOCATE TM-2,19:PRINT"     ":T=0
840 IF U=0 AND Z=1 AND UX<29 THEN UM=UX:
UMY=UY+1:U=1
850 IF U=1 THEN LOCATE UM,UMY:PRINT" ":U
MY=UMY+1:COLOR4:LOCATE UM,UMY:PRINT"｡"
860 IF UMY=19 AND U=1 THEN COLOR 6:LOCAT
E UM-2,19:PRINT"`` ''":LOCATE UM-2,20:PR
INT"▄▂▄" ELSE 490
870 IF UM-2<=X+1 AND UM+2>=X+1 THEN GOSU
B 900
880 LOCATE UM-2,19:PRINT"     ":U=0:GOTO
 490
890 '================ｱﾀｯﾀ!=============
==========
900 BEEP1:FOR H=0 TO 300:NEXT:BEEP0:LEFT
=LEFT-1
910 IF LEFT<1 THEN 940 ELSE COLOR 7:LOCA
TE 2,24:PRINTUSING"LEFT #";LEFT-1;
920 RETURN
930 '================ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ=========
=========
940 BEEP1:COLOR 2:LOCATE 10,10:PRINT"G A
 M E  O V E R"
950 COLOR 3:LOCATE 10,13:PRINT" Replay <
S> KEY ":BEEP0
960 IF SC>HC THEN HC=SC
970 IF INKEY$="S" THEN 230 ELSE 970
980 '::::::::::::::::::DIGSON FIELD::::
:<Cabbage Patch Figures>::::
990 '::::::::::::Programed by  WATA BOU
 18.:::::::::::::::::::::::
1000 '::::::::::::::::::`84.12.08:::::
::No.001::::::::::::::::::
```

■変数リスト
HC……ハイスコア
G( )……数字
TX,TY……トンボⅠの座標
UX,UY……トンボⅡの座標
SC……スコア
LEFT……プレイヤー残り数
SCR……画面数
OL……人数増加判定用
X……プレイヤーX座標
TM,TMY……爆弾Ⅰの座標
UM,UMY……爆弾Ⅱの座標
TI……タイム
U,T,Z……爆弾投下の判定
AX……拾った数字
I……当てた数字の数
T$( ),U$( )……トンボのキャラクタ
C( )……隠された数字
W,WW……隠す数字の設定に利用
D……数字を隠す位置
A$……キー入力用
P……プレーヤーの下の判定
E……トンボの移動判定

■プログラム説明

10～40	REM
50～210	タイトル
220～280	初期設定
290～340	数字を埋める
350～470	画面作成
480～880	メインルーチン
490～530	プレイヤーの移動
540	Pick up
550～580	Dig up
590～650	数字を運ぶ
660	プレイヤーの表示
670～680	タイム処理
690	プレイヤー増加
700～760	トンボの移動
770～880	爆弾
890～920	爆弾命中
930～970	ゲームオーバー
980～1000	REM

ポシェット告知板

〈MYパコカセットテープ〉(北海道)滝沢貴光・橋爪隆史・大友学(青森)尾崎大介(秋田)伊藤俊春(岩手)菊地真(宮城)伊藤実・斎藤史人(山形)田賀裕治(富山)殿城直人(石川)村井裕樹(千葉)鈴木道明・関根庸・甲斐浩昭・徳永正久(茨城)仁保直樹➡66ページに続く

BUG PANIC

FM-7/NEW7/77

■遊び方の説明は33ページ

```
10 REM ><><><><><><><><><><><><><><><><>
<><><><><><><><><><><><><><
20 REM <>
                              <>
30 REM ><       B U G  P A N I C    For F
M-7   By 00647              ><
40 REM <>
                              <>
50 REM ><><><><><><><><><><><><><><><><>
<><><><><<><><><><><><><><
60 ' --------------------  INITIALIZE
70 COLOR7,0:WIDTH80,25:RANDOMIZETIME:DEF
INTA-Z:DIMS%(14,11),SP%(14,11)
80 DIMP%(95),B%(95),T%(95),PO%(31),D%(95
),BL%(31),E%(95),R%(95),H%(5)
90 FORI=1TO5:H%(I)=5000:NEXT:ONERRORGOTO
1060
100 FORI=0TO95:READP%(I):NEXT:FORI=0TO95
:READB%(I):NEXT
110 FORI=0TO95:READT%(I):NEXT:FORI=0TO95
:READD%(I):NEXT
120 FORI=0TO31STEP2:READBL%(I):BL%(I+1)=
BL%(I):NEXT:FORI=14TO62:READE%(I):NEXT
130 E%(81)=-24576:PO%(12)=3:PO%(13)=-163
84:PO%(14)=15:PO%(15)=-4096
140 PO%(16)=15:PO%(17)=-4096:PO%(18)=3:P
O%(19)=-16384
150 ' --------------------  TITLE
160 PLAY"T200V1004","T200V703","T200V805
"
170 FORI=0TO7:P$=P$+"C8R8":S$=S$+"A16R16
A16R16":NEXT
180 PLAY"C4V8D8E8F4G8F8G8F8G8F8V10C4V8D8
E8",P$,S$:SYMBOL(26,6),"BUG PANIC",8,5,1
190 PLAY"F4G8F8G8F8G8A8V10B4V8A8G8A8G8A8
G8",P$,S$:SYMBOL(30,8),"BUG PANIC",8,5,2
200 PLAY"V10B4V8A8G8A8G8A8B805C404C405C8
04C805C804C8","V8"+P$,S$
210 PUT@A(140,60)-(171,75),P%,PSET:LOCAT
E23,8:PRINT"--------  PACO"
220 PUT@A(140,84)-(171,99),B%,PSET:LOCAT
E23,11:PRINT"--------  BUG"
230 PUT@A(140,108)-(171,123),D%,PSET:LOC
ATE23,14:PRINT"--------  DYNAMITE"
240 PUT@A(140,132)-(171,147),T%,PSET:LOC
ATE23,17:PRINT"--------  100 point"
250 LOCATE34,18:PRINT"(TECH.POLI.)"
260 PUT@(140,156)-(171,171),PO%,PSET,6:L
OCATE23,20:PRINT"--------  2 point"
270 PUT@(140,178)-(171,193),BL%,PSET,2:L
OCATE23,23:PRINT"--------  BLOCK"
280 COLOR3:LOCATE50,10:PRINT"<<  KEY  >>
":COLOR5:LOCATE55,12:PRINT"8"
290 LOCATE53,13:PRINT"4 + 6":LOCATE55,14
:PRINT"5"
300 LOCATE50,16:PRINT"DYNAMITE SET":LOCA
TE54,17:PRINT"SPACE BAR"
310 COLOR2:LOCATE50,22:PRINT"HIT ANY KEY
!":I$=INPUT$(1):COLOR7:CLS
320 ' --------------------  DISPLAY SCRE
EN
330 LINE(482,0)-(639,199),PSET,5,B:LINE(
484,0)-(637,199),PSET,5,B
340 SYMBOL(492,6),"BUG",3,2,1:SYMBOL(512
,24),"PANIC",3,2,1
350 SYMBOL(490,5),"BUG",3,2,3:SYMBOL(510
,23),"PANIC",3,2,3
360 LOCATE63,6:PRINT"* HI-SCORE *":LOCAT
E63,10:PRINT"* SCORE *"
370 LOCATE63,14:PRINT"* STAGE *":LOCATE6
3,18:PRINT"* LEVEL *"
380 PUT@A(500,175)-(531,190),P%,PSET:PUT
@A(565,175)-(596,190),D%,PSET
390 LINE(0,0)-(479,0),PSET,4:LINE(0,199)
-(479,199),PSET,4
400 ' --------------------  GAME START
410 LOCATE20,12:COLOR5:INPUT"INPUT LEVEL
 (1-5)";IL:IFIL<1 OR5<IL THEN410
420 L=INT(IL):COLOR7:HI=H%(L):SC=0:ST=1:
P=3:D=2:DF=0:C=0:BP=1:T=0:GOTO1000
430 TX=INT(RND*15):TY=INT(RND*12):IFS%(T
X,TY)=1 THEN430
440 PUT@A(32*TX,16*TY+4)-(32*TX+31,16*TY
+19),T%,PSET
450 PUT@A(32*X,16*Y+4)-(32*X+31,16*Y+19)
,P%,PSET
460 LOCATE73,16:PRINTUSING"###":ST:LOCAT
E74,20:PRINTL
```

```
470 LOCATE67,23:PRINTP::LOCATE76,23:PRIN
TD::IFSC>HI THENHI=SC
480 LOCATE71,8:PRINTUSING"#####";HI:LOCA
TE71,12:PRINTUSING"#####";SC
490 SOUND0,250:SOUND2,50:SOUND4,150:SOUN
D7,7
500 XI=0:YI=0:I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13) TH
EN930
510 IFI$=CHR$(32) ANDD>0 ANDDF=0 THENDF=
-1:DX=X:DY=Y:SOUND6,100:SOUND8,5
520 IFI$="4" ANDX>0 ANDS%(X-1,Y)=0 THENX
I=-1:GOTO560
530 IFI$="6" ANDX<14 ANDS%(X+1,Y)=0 THEN
XI=1:GOTO560
540 IFI$="8" ANDY>0 ANDS%(X,Y-1)=0 THENY
I=-1:GOTO560
550 IFI$="5" ANDY<11 ANDS%(X,Y+1)=0 THEN
YI=1 ELSE610
560 PUT@A(32*X,16*Y+4)-(32*X+31,16*Y+19)
,R%,PSET
570 IFDF=-1 THENPUT@A(32*X,16*Y+4)-(32*X
+31,16*Y+19),D%,PSET:D=D-1:DF=5
580 X=X+XI:Y=Y+YI:S%(X,Y)=2:SC=SC+2:IFSC
>BP*4000 THENP=P+1:BP=BP+1:BEEP1:FORI=0
TO50:NEXT:BEEP0
590 PUT@A(32*X,16*Y+4)-(32*X+31,16*Y+19)
,P%,PSET
600 IFX=TX ANDY=TY THENBEEP1:FORI=0TO300
:NEXT:BEEP0:SC=SC+98:TX=0:TY=0
610 IFDF>0 THENDF=DF-1:PUT@A(32*DX,16*DY
+4)-(32*DX+31,16*DY+19),D%,PSET:IFDF=0 T
HEN830
620 C=C+1:IF25-4*L>C THEN470
630 XB=0:YB=0:BI=INT(RND*13)+1:ONBI GOTO
470,640,650,660,670,640,650,660,670,640,
650,660,670
640 IFS%(BX-1,BY)=2 ANDBX>1 THENXB=-1:GO
TO680 ELSE630
650 IFS%(BX+1,BY)=2 ANDBX<13 THENXB=1:GO
TO680 ELSE630
660 IFS%(BX,BY-1)=2 ANDBY>1 THENYB=-1:GO
TO680 ELSE630
670 IFS%(BX,BY+1)=2 ANDBY<10 THENYB=1 EL
SE630
680 PUT@A(32*BX,16*BY+4)-(32*BX+31,16*BY
+19),R%,PSET:S%(BX,BY)=1
690 BX=BX+XB:BY=BY+YB:PUT@A(32*BX,16*BY+
4)-(32*BX+31,16*BY+19),B%,PSET
700 IFX=BX ANDY=BY THENP=P-1:D=2:T=1 ELS
E470
710 PUT@A(32*X,16*Y+4)-(32*X+31,16*Y+19)
,E%,PSET
720 SOUND8,6:SOUND9,10:SOUND10,120:FORI=
0TO1000:NEXT:SOUND9,0:SOUND10,0
730 PUT@A(32*X,16*Y+4)-(32*X+31,16*Y+19)
,B%,PSET:SOUND8,0
740 IFP>0 THENC=0:PUT@A(32*X,16*Y+4)-(32
*X+31,16*Y+19),P%,PSET:GOTO470
750 ' -------------------- GAME OVER
760 LOCATE67,23:PRINTP:SYMBOL(84,72),"GA
ME OVER",5,3,1:H%(L)=HI
770 FORI=0TO60:BEEP1:FORN=0TO5:NEXT:BEEP
0:FORM=0TO10:NEXT:NEXT
780 SYMBOL(80,70),"GAME OVER",5,3,3:SYMB
OL(160,100),"SCORE "+STR$(SC),3,2,5
790 LOCATE20,20:PRINT"Are you try again
? (Y/N)":I$=INKEY$
800 IFI$="Y" ORI$="y" THENCLS:RESTORE119
0:R=0:GOTO330
810 IFI$="N" ORI$="n" THENSOUND8,0:END E
LSE790
820 ' -------------------- DYNAMITE EXP
LOSION
830 FORI=0TO20:SOUND6,120:FORN=0TO30:NEX
T:SOUND6,200:FORN=0TO30:NEXT:NEXT
840 FOREX=DX-1TODX+1:FOREY=DY-1TODY+1:SO
UND9,10:SOUND10,12:SOUND6,150:SOUND8,6
850 PUT@A(32*EX,16*EY+4)-(32*EX+31,16*EY
+19),E%,PSET:S%(EX,EY)=2:SOUND8,4
860 SOUND9,0:SOUND10,0:IFEX=BX ANDEY=BY
THENC=0:SC=SC+50
870 IFEX=X ANDEY=Y THENP=P-1:D=2:T=0:FOR
I=0TO8:BEEP1:FORN=0TO5:NEXT:BEEP0:NEXT
880 SOUND8,2:NEXT:NEXT:SOUND8,0:IFP=0 TH
EN760
890 FOREX=DX-1TODX+1:FOREY=DY-1TODY+1
900 PUT@A(32*EX,16*EY+4)-(32*EX+31,16*EY
+19),R%,PSET
910 PUT@A(32*X,16*Y+4)-(32*X+31,16*Y+19)
,P%,PSET:NEXT:NEXT:GOTO470
920 ' -------------------- STAGE END?
930 C=0:R=0:FORY=0TO11:FORX=0TO14:IFS%(X
,Y)=0 THENR=R+1
940 NEXT:NEXT:IFR=0 THEN970
950 FORI=0TO50:BEEP1:FORN=0TO5:NEXT:BEEP
0:FORM=0TO5:NEXT:NEXT
960 P=P-1:D=2:DF=0:T=1:IFP=0 THEN760 ELS
E1000
970 SC=SC+300+10*L*D:ST=ST+1:D=2:IFT=0 T
HENSC=SC+1000
980 T=0:FORI=0TO8:PLAY"T200L1605CD":NEXT
990 ' -------------------- MAKING STAGE
1000 LINE(0,2)-(480,197),PSET,0,BF:FORY=
0TO11:FORX=0TO14
1010 IFR=0 THENREADS%(X,Y):SP%(X,Y)=S%(X
,Y) ELSES%(X,Y)=SP%(X,Y)
1020 IFS%(X,Y)=1 THENPUT@(32*X,16*Y+4)-(
32*X+31,16*Y+19),BL%,PSET,2
1030 IFS%(X,Y)=0 THENPUT@(32*X,16*Y+4)-(
32*X+31,16*Y+19),PO%,PSET,6
1040 NEXT:NEXT:IFR=0 THENREADX,Y:SX=X:SY
=Y ELSEX=SX:Y=SY
1050 BX=X:BY=Y:S%(X,Y)=2:GOTO430
1060 RESTORE1190:GOTO1000
1070 ' -------------------- CHARACTER D
ATA
1080 DATA0,0,0,0,1024,32,1024,32,1024,32
,1024,32,1024,32,12294,24588,12288,12,0,
0,512,96,1024,16,16,2048,16,2048,124,158
72,1022,32704,1,-32768,96,1536,1027,-163
52,1025,-32736,1025,-32736,1087,-992,112
0,1568,15558,25404,15552,828,96,1536,575
,-928,1025
1090 DATA-32752,7697,-30660,3088,2072,21
72,15872,1022,32704,0,0,25,-26624,1024,3
2,1030,24608,1086,31776,1216,800,1408,41
6,13062,24780,13056,204,384,384,704,864,
1086,31760,7702,26684,3088,2072,2172,158
72,1022,32704
1100 DATA0,0,-16384,3,12289,-32756,3073,
-32720,512,64,1,-32768,63,-1024,49,-2969
6,7743,-904,1,-26624,63,-1024,0,3072,512
,64,3073,-32720,12289,-32756,-16384,3,0,
0,0,0,2,16384,62,31744,511,-128,2047,-32
,4095,-16,8191,-8,511,-128,8191,-8,4095,
-16,2047
1110 DATA-32,511,-128,62,31744,2,16384,0
,0,0,0,-16384,3,12288,12,3072,48,512,64,
1,-32768,63,-1024,49,-29696,63,-1024,1,-
26624,63,-1024,0,3072,512,64,3072,48,122
88,12,-16384,3
1120 DATA0,0,4095,-8,4095,-8,4095,-8,409
5,-8,16383,-8,4095,-8,16383,-8,16383,-8,
16383,-8,16383,-8,16383,-8,16383,-8,4095
,-8,4095,-8,0,0,0,0,12288,0,13308,16320,
12288,29120,14334,-7296,113,-14592,12512
,3584,896,-17408,59,24800,510,-25376,56,
7392,443
1130 DATA7392,825,-32544,13113,-30784,12
288,0,0,0,0,0,4095,-8,3073,-16360,4095,-
31208,2048,3128,3974,6264,16143,-3848,31
35,504,4032,3848,3584,8456,4035,-7928,35
84,24840,3138,16136,15426,14360,16383,-8
,0,0
1140 DATA0,0,127,0,1985,-32768,3072,-163
84,6145,25600,12330,-7520,24661,21840,16
0,2728,337,16724,672,-24406,337,20820,67
2,-24406,337,16660,160,2600,21,21824,2,-
22016,0,0,127,0,1985,-32768,3072,-16384,
6147,-4608,12351,-2080,24831,-8,25056,40
92,25585
1150 DATA-7170,25585,-3586,-15375,-3586,
-15375,-3586,-15887,-7364,224,3896,63,-3
2,3,-512,0,0,127,0,1985,-32768,3072,-163
84,6146,-5632,12309,30016,24746,-21848,3
20,1364,672,-23894,337,20820,672,-24406,
337,20820,160,-24024,64,1296,42,-21856,1
,21504
1160 DATA0,27306,21846,27306,0,-21910,22
101,-21910,0,27306,21846,27306,0,-21910,
22101,-21910
1170 DATA1,-20480,7,20480,3,20480,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,512,0,0,256,12,98,51
2,2,-29152,39,-9216,87,-510,20527,-2076,
2559,-16640,63,21504,2173,-16640,1099,-7
912,17,-16384,4096,-32704,0,0,513
1180 ' -------------------- STAGE PATTE
RN DATA
1190 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,0,0,0,1,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0
,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0
,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1
,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,1,1
,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1,0
1200 DATA0,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,0,1,0,0,0
,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,1
,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,9,6,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0
,1,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,0,1,0,1,1,0,0
1210 DATA0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,1,1,1,1,1
,1,0,0,1,0,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,1,0,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0
,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0
,1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1
,0,1,1,1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0
1220 DATA0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,8,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0
,0,0,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,1,1,0,1,0,0,0,0
,1,1,0,0,0,1,0,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,1,0,0
,0,0,1,1,1,1,0,1,0,0,0,0,1,0,1,1,1,1,1,1
,0,0,1,0,1,1,0,1,0,0,0,0,1,1,1,0,1,1,0
1230 DATA0,1,0,0,0,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,0
,0,1,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0
,0,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0
,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,10,6,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0
1240 DATA1,1,0,1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,1,0,1
,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,0,1
,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0
,1,0,0,0,1,1,0,1,1,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1
,1,0,0,0,1,1,1,1,0,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,0
,0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,1,0,0,0,0,1,0,1,0
1250 DATA1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,1
,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,5,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,1,0,0,1,0,0,1,0
,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,1
,0,1,1,0,0,1,0,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0
1260 DATA1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,1,1,1,1,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,1,0
,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1
,0,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0
,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,11,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1270 DATA1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,1,1,0,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1
,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,0,1,1
,0,1,0,1,0,1,0,0,1,1,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0
,1,1,0,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1
,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,1,1,0,0,0,0
1280 DATA1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,1,0,1,0,1,0
,0,1,0,0,0,0,1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1
,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3,3
```

■変数リスト

- S%( )……スクリーンの状況
- SP%( )……ステージパターン
- P%( )……PACOデータ配列
- B%( )……BUGデータ配列
- T%( )……テクポリデータ配列
- PO%( )……ポイントデータ配列
- D%( )……ダイナマイトデータ配列
- BL%( )……ブロックデータ配列
- E%( )……爆発データ配列
- R%( )……道データ配列
- H%( ),HI……ハイスコア
- I,N,M……ループ用
- P$,S$……Play文データ
- I$……キー入力用
- IL,L……レベル
- SC……スコア
- ST……ステージ
- P……PACOの数
- D……ダイナマイトの数
- DF……ダイナマイトのフラグ
- C……BUGスタートカウンター
- BP……パコ増加判断用
- T……トライ回数
- X,Y……画面作成時のブロック座標、PACOの座標
- R……残したポイント数
- SX,SY……座標書き換えに利用
- BX,BY……BUGの座標
- TX,TY……テクポリの座標
- XI,YI……PACOの移動量
- DX,DY……ダイナマイトの座標
- XB,YB,BI……BUGの移動量
- EX,EY……爆発の座標

■プログラムの説明

10〜 50	REM文
60〜 80	初期設定
90〜140	キャラクタ・データ読み込み
150〜310	タイトルとテーマミュージック
320〜390	ハイスコア、スコアなどの表示
400〜410	レベル入力
420	初期設定
430〜440	テクポリ表示
450	パコ表示
460	ステージ、レベル表示
470〜740	メインルーチン
470〜480	ハイスコア、スコア表示
490	サウンド設定
500〜550	キー入力とパコ移動
560〜600	パコ表示とスコア加算
610	ダイナマイト表示
620	カウンター
630〜670	バグ移動
680〜690	バグ表示
700〜740	衝突判定と処理
750〜810	ゲームオーバー
820〜910	ダイナマイト爆発
920〜980	ステージクリア判定
990〜1060	ステージ画面表示
1070〜1170	キャラクタ・データ
1180〜1280	ステージ・データ



MAD SUN
FM-7/8/NEW7/77

■遊び方の説明は34ページ

```
10 DEFINT A-Z:DIM MAP(7,6),MAD(84):FORI=
6TO78:READ MAD(I):NEXTI:HI=100:TI=0
20 WIDTH40,20:CO=7:A$="5":RANDOMIZE TIME
/4:SYMBOL(160,8),"MAD-SUN",2,2,3
30 FOR I=0 TO 6:LINE(48,32+24*I)-(384,32
+24*I),PSET,5:NEXT
40 FOR I=0 TO 7:LINE(48+48*I,32)-(48+48*
I,176),PSET,5:NEXT
50 FOR I=1 TO CO
60 X=INT(RND*7)+1:Y=INT(RND*6)+1:IF MAP(
X,Y)=1 THEN 60 ELSE GOSUB230
70 NEXT:GOSUB250:TI0=TIME
80 A1$=INKEY$:BEEP1:BEEP0:X0=X:Y0=Y
90 FOR I=1 TO 6:IF A1$=MID$("24568 ",I,1
) THEN A$=A1$
100 NEXT
110 IF A$="5" OR A$=" " THEN 190
120 GOSUB240
130 IF A$="2" THEN Y=Y+1:IF Y>=6 THEN Y=
6:A$="5"
140 IF A$="8" THEN Y=Y-1:IF Y<=1 THEN Y=
1:A$="5"
150 IF A$="4" THEN X=X-1:IF X<=1 THEN X=
1:A$="5"
160 IF A$="6" THEN X=X+1:IF X>=7 THEN X=
7:A$="5"
170 IF POINT(24+48*X0,20+24*Y0)=0 AND MA
P(X0,Y0)=1 THEN MAP(X0,Y0)=0:CO=CO-1
180 IF POINT(24+48*X0,20+24*Y0)=-1 AND M
AP(X0,Y0)=0 THEN MAP(X0,Y0)=1:CO=CO+1
190 GOSUB240
200 IF CO>0 THEN 80 ELSE TI=TIME-TI0:BEE
P:IF HI>TI THEN HI=TI
210 GOSUB250:TI=0
220 A0$=INPUT$(1):IF A0$="S" THEN 20 ELS
E IF A0$="E" THEN END ELSE 220
230 MAP(X,Y)=1
240 PUT@A(X*48+8,Y*24+12)-(X*48+37,Y*24+
26),MAD,XOR:RETURN
250 LOCATE26,12:PRINT"HI-SCORE":LOCATE27
,13:PRINTUSING"#####(sec)":HI
260 LOCATE26,15:PRINT"TIME":LOCATE27,16:
PRINTUSING"#####(sec)":TI:RETURN
270 DATA 1536,0,6144,0,192,0,768,0,0,0,0
,511,-8192,1017,0,0,0,0,0,0,0,0,0
280 DATA 16368,15,-4,224,30748,3590,-163
56,28699,59,-16372,-16129,123,1022
290 DATA 2040,8135,-1,-28799,-32,30467,-
1789,-28928,60,3584,960,3968,31744,1023
300 DATA 2,0,0,0,0,0,0,1536,0,6144,0,192
,0,768,0,0,0,0,511,-8192,1017,0,0,0,0,0
```

■変数リスト

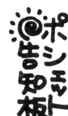
MAP( )……画面上のマス目
MAD( )……太陽のグラフィックキャラクタ用
HI……ハイスコア
TI……所要時間
CO……太陽の数
A$, A0$, A1$……キー入力用
X,Y……太陽の座標
X0，Y0……キー入力時点の太陽の座標
TI0……スタート時のタイム

■プログラムの説明

10〜 40	初期画面設定
50〜 70	太陽の画面設定
80〜190	キー入力と太陽移動
200	面クリア判断
210	スコア表示
220	リプレイ判断
230〜240	太陽表示サブルーチン
250〜260	スコア表示サブルーチン
270〜300	太陽のグラフィックキャラクタデータ

■チェックポイント

太陽の数は20行のCO=7で決めているから、増やしてみよう。
（たけちゃん）



〈MYパコカセットテープ〉（埼玉）岩本圭介・永瀬裕之・中島弘智（栃木）澤田勝行（東京）笹本達也・竹内友一・木村克之・松野普也・増嶋健⬇67ページに続く

THE 銃撃戦
M5(Pro.Jr.) BASIC-G

■遊び方の説明は35ページ

```
10!=====  すぷらいと せってい  =====
20 print "URL":mag 2:console 0
30 randomize
40 on coinc gosub 750
50 view:erase:restore 950
60 for I=&EC to &EF:read A$
70 stchr A$ to I,7:next:restore 960
80 for I=&F0 to &FF
90 read A$:stchr A$ to I
100 next:SP=0
110 for I=240 to 255 step 4
120 scod SP,I:scod SP+4,I
130 scol SP,9:scol SP+4,4
140 SP=SP+1:next
150 restore 1000:for I=156 to 159
160 read A$:stchr A$ to I
170 next:for I=8 to 9:scod I,156
180 scol I,&FF:next
190 for I=236 to 239:color I,&C0
200 next
210!=====  がめん せってい =====
220 cls:view 2,0,30,23
230 print rpt$(28,"■")
240 for I=1 to 16
250 print "■■■■■    ■"
260 next
270 print rpt$(28,"■")
280 print cursor(3,20);"POWER":cursor(12,18);"PLAYER 1":curs
or(12,21);"PLAYER 2"
```

```
290 Print cursor(11,19);"■■■■■■■■■■■■NNNI    ■■■■■■■■■■■■";
300 for I=1 to 15
310 X=(rnd(10)+2)*2-1:Y=(rnd(5)+1)*2+1
320 Print cursor(X,Y);"▲↓←←▼"
330 next I
340!=====  しょき せってい  =====
350 X1=2:Y1=2:X2=26:Y2=16
360 PO1=10:PO2=10:SP1=0:SP2=6
370 dim VC$(3):VC$(0)=" 1 0"
380 VC$(1)=" 0-1":VC$(2)="-1 0"
390 VC$(3)=" 0 1"
400 gosub 1020
410 if Play then goto 410
420 coinc on
430!=====  めいん るーちん  =====
440 if PO1<0 then PO1=0
450 if PO2<0 then PO2=0
460 Print cursor(11,19);rPt$(PO1,"■");"▩"
470 Print cursor(11,22);rPt$(PO2,"■");"▩"
480 if PO1=0 then W=2:goto $G.O
490 if PO2=0 then W=1:goto $G.O
500 erase ES1,ES2
510 loc@SP1 to X1*8,Y1*8:loc@SP2 to X2*8,Y2*8
520!=====  きー にゅうりょく  =====
530 KY1=inP(&34):KY2=inP(&35)
540 SK=inP(&30)
550 if KY1+KY2+SK=0 then goto 530
560 if KY1<>0 then ES1=SP1 else if KY2<>0 then ES2=SP2
570 SP1=SP1-((KY1=1)-(KY1=2))
580 if SP1<0 then SP1=3 else if SP1>3 then SP1=0
590 SP2=SP2-((KY2=32)-(KY2=64))
600 if SP2<4 then SP2=7 else if SP2>7 then SP2=4
610 ZX1=val(mid$(VC$(SP1),1,2)):ZY1=val(mid$(VC$(SP1),3,2))
620 if KY1=3 then X1=X1+ZX1:Y1=Y1+ZY1
630 ZX2=val(mid$(VC$(SP2-4),1,2)):ZY2=val(mid$(VC$(SP2-4),3,
2))
640 if KY2=96 then X2=X2+ZX2:Y2=Y2+ZY2
650 if X1<2 then X1=26 else if X1>26 then X1=2
660 if Y1<2 then Y1=16 else if Y1>16 then Y1=2
670 if X2<2 then X2=26 else if X2>26 then X2=2
680 if Y2<2 then Y2=16 else if Y2>16 then Y2=2
690 if rcrt(X1,Y1)<>32 then X1=X1-ZX1:Y1=Y1-ZY1:PO1=PO1-1
700 if rcrt(X2,Y2)<>32 then X2=X2-ZX2:Y2=Y2-ZY2:PO2=PO2-1
710 if SK=4 or SK=12 then coinc off:loc@8 to X1*8,Y1*8:move
8 steP val(mid$(VC$(SP1),1,2))*10,val(mid$(VC$(SP1),3,2))*10
720 if SK=8 or SK=12 then coinc off:loc@9 to X2*8,Y2*8:move
9 steP val(mid$(VC$(SP2-4),1,2))*10,val(mid$(VC$(SP2-4),3,2)
)*10
730 if(SK=4)-(SK=8)-(SK=12)then Play "o3c8","o3d8","o3e8":sl
eeP 1,5:coinc on
740 goto 440
750!=====  すぷらいと しょうとつ  =====
760 coinc off
770 CO1=coinc(8,4,7):CO2=coinc(9,0,3)
780 if CO1<>-1 then erase 8:PO2=PO2-3
790 if CO2<>-1 then erase 9:PO1=PO1-3
800 if coinc(SP1,SP2,SP2)<>-1 then erase SP1,SP2:X1=2:Y1=2:X
2=26:Y2=16
810 if coinc(8,9)=9 then erase 8,9
820 for I=0 to 7:if I<>SP1 then erase I else if I<>SP2 then
erase I
830 next:coinc on:return 440
840!=====  GAME OVER  =====
850$G.O
860 if PO1=0 and PO2=0 then Print cursor(11,7);"TIE":goto 88
0
870 Print cursor(7,7);"PLAYER";W;"WIN!!"
880 Print cursor(5,9);"REPLAY [SHIFT] KEY"
890 gosub 1070
900 if Play then goto 900
910 I=inP(&30)
920 if I=4 or I=8 or I=12 then else goto 910
930 run
940!=====  すぷらいと DATA  =====
950 data0001010101091D,1D1D1D0F07010101,80C0C8DCDCDCDCDC,D
CF8F0C0C0C0C0C0
960 data031F070707030707,070707070606060E,80F0C0C0C08080C4,F
EF0D0C0C0C0C0E0
970 data000100010F030303,01070F03031F3F38,80C080C0F8E0E0E0,C
0F0F8E0E07C7E06
980 data010F030303010113,7F0F0B0303030307,C0F8E0E0E0C0E0E0,E
0E0E0E060606070
990 data031F070707030F1F,1F0F071F3F313371,80F8C0C0C080E0F0,F
0E0C0F0F818981C
```

ポシェット告知板

〈MYパコカセットテープ〉（神奈川）伊藤英寿・嵯峨雄一郎（山梨）植松直也（静岡）遠藤勳哉（愛知）水野康史（岐阜）松田信良（三重）三宅利英（京都）仲野靖浩（大阪）増谷和則・福井洋・大本武司・清本嘉人（兵庫）永井弘（岡山）黒瀬義則（広島）野田修⬇68ページに続く

リスト次ページに続く



```
1000 data0000000000000303,0300000000000000,0000000000008080,
8000000000000000
1010!=====  START の おんがく   =====
1020 play "t150v1518o5c4ecd4ef94fe","t150v15o412e9efedc1","t
150v1512o4co3ba+a9fe1"
1030 play "o4a4o5dfe4dco4bo5cdo4bo5c1","r1","r1"
1040 data r1,r1
1050 return
1060!=====  GAME OVER の おんがく   =====
1070 play "t120v15o5c2.o4b4a2.b4","t120v15o492.9412f9fe8f8d
2","t120v15o4e2.d4c1"
1080 play "o492.112f+9abo5cd","o4d11129ab","o4o3b2112ba9o4f+
edef+9"
1090 play "o5e2112def9abb2b8a2..","o4e2112defef99298f+2..","
o491d2d1"
1100 return
```

ポシェット告知板

〈MYパコカセットテープ〉（島根）三島賢、（鳥取）青砥浩史（山口）渡辺晶識（香川）日詰貴、（愛知）永井圭（高知）西村健➡70ページに続く

■変数リスト

X1,Y1…… プレイヤー1の座標
X2,Y2…… プレイヤー2の座標
SP1……プレイヤー1のスプライト番号
SP2……プレイヤー2のスプライト番号
PO1……プレイヤー1のパワー
PO2……プレイヤー2のパワー
VC$( )…… プレイヤーや弾の移動方向
ZX1,ZY1……プレイヤー1の移動増分
ZX2,ZY2……プレイヤー2の移動増分
EL1,EL2……消すべきスプライト番号
ES1,ES2……各プレイヤーのキャラクタ変更用
KY1,KY2,SK……キー入力
CO1,CO2……衝突したスプライト番号
W……勝ったほうのプレイヤー
A$,SP…… キャラクタ読みこみ用

■プログラムの説明

20〜200 スプライト設定
220〜330 画面作成
350〜420 初期設定
440〜490 体力による各種判断、体力表示
500〜510 プレイヤーの表示
530〜740 キー入力、各プレイヤーの位置による処理
760〜830 スプライト衝突処理
850〜930 ゲームオーバー処理
950〜1000 スプライトデータ
1020〜1100 各音楽演奏サブルーチン

POKER FACE
X1シリーズ（G-RAM要）Hu-BASIC

■遊び方の説明は36ページ

```
10 WIDTH 80:CLS 4:CLICK OFF:KBUF ON:PALE
T 2,3
20 DEFINT A-Z:DEF FNU(X,Y,Z)=VAL("&H"+MI
D$(HEX$(A(X,Y)),Z,1))
30 DIM Q(52),A(4,5),YAK(9,4),B(4),C(14),
D(14),WINER(9),B1(4),C1(4),CC1(4),D1(4),
M(4),TM(4),OP(4),OY(4),W(3),LU(3),CO(5),
M$(4),N$(14),P$(3),YK$(9),SS$(3),NA$(4)
40 GOSUB 2980
50 SCREEN:GOSUB 2900
60 REM ■■  MAIN  ■■
70 OYA=RND*3+1
80 FOR FO=1 TO 9:TN=0:TM=21
90 REM ■■  SET  ■■
100 FOR I=1 TO 4:FOR T=2 TO 14
110 TN=TN+1:A$=HEX$(I)+HEX$(T):Q(TN)=VAL
("&H"+A$)
120 NEXT:NEXT:TN=1
130 REM ■■  ｼｬｯﾌﾙ  ■■
140 FOR I=0 TO 99
150 R1=RND*51+1:R2=RND*51+1
160 SWAP Q(R1),Q(R2)
170 NEXT
180 N=OYA:CLS3:CLS:SCREEN 0,0,0
190 CSIZE 2:COLOR 4:LOCATE 64,24:PRINT#0
 USING "ROUND #";FO;:CSIZE:COLOR 7
200 FOR I=1 TO 4
210 COLOR 7+(TM(I)<0)*5:LOCATE 75,I*6-2:
PRINT USING"$###";ABS(TM(I))
220 COLOR 7:LOCATE 64,I*6-2:PRINT NA$(I)
;
230 NEXT
240 REPEAT:N=N+1+(N=4)*4
250 FOR I=1 TO 5:A(N,I)=Q(TN):TN=TN+1:NE
XT
260 GOSUB 1100:ON N GOSUB 1290,1290,1290
,1200
270 UNTIL N=OYA
280 LINE(0,N*48-10)-(239,N*48-47),PSET,4
,B
290 REM ■■  ﾄﾘｶｴ  ■■
300 FOR KK=1 TO 3
310 REPEAT:N=N+1+(N=4)*4
320 CSIZE 2:COLOR 5:LOCATE 32,N*6-4:PRIN
T#0 CHR$(29):CSIZE:COLOR 7
330 ON N GOSUB 1490,1490,1490,1870
340 GOSUB 1100:IF N=4 THEN GOSUB 1200
350 LOCATE 32,N*6-4:PRINT "  "
360 UNTIL N=OYA
370 NEXT:PAUSE 20
380 FOR N=1 TO 4
390 YAK(FO,N)=0:GOSUB 1370
400 IF C>1 THEN 450
410 IF D=5 THEN YAK(FO,N)=4
420 IF B=5 THEN YAK(FO,N)=5
430 IF B=5 AND D=5 THEN YAK(FO,N)=9+(D1<
14)
440 GOTO 460
450 YAK(FO,N)=((C>1)*C)^2+(CC=2)*C+(CC=1
)*(C-1)*3
460 B1(N)=B1:C1(N)=C1:CC1(N)=CC1:D1(N)=D
1:OP(N)=0:M(N)=0
470 NEXT
480 REM ■■  BET  ■■
490 HH=0:MM=0:S2=0:N=OYA
500 REPEAT:CS=0
510 REPEAT:N=N+1+(N=4)*4
520 IF OP(N)<>0 THEN S3=1:GOTO 640
530 IF CS=3 AND S2=1 THEN M(N)=MM:OP(N)=
1:GOTO 570
540 IF M(N)=20 OR HH=3 THEN OP(N)=1:GOTO
 570
550 R=RND*99:ON N GOSUB 2370,2500,2560,2
690
560 OP(N)=(MM=0)*(1+(MM<M(N))*2)+(MM>0)*
(1+(MM<=M(N))+(MM=M(N)))
570 S3=(OP(N)+3)/2:IF MM<M(N) THEN S3=3+
(MM=0):MM=M(N)
580 HH=0:FOR I=1 TO 4
590 IF MM>M(I) AND OP(I)=1 THEN OP(I)=0
600 HH=HH-(OP(I)=-1)
610 NEXT
620 CSIZE 2:COLOR 5:LOCATE 36,N*6-2:PRIN
T#0 SS$(S3);" ";:COLOR 7:IF M(N)>0 THEN
PRINT#0 USING"$ ##";M(N)
630 PLAY P$(S3):CSIZE
640 CS=CS+1:IF S3=3 AND CS<4 THEN CS=0:S
2=1
650 UNTIL CS=4
660 OP=1:FOR I=1 TO 4:OP=OP*ABS(OP(I)):N
EXT
670 UNTIL OP=1
680 N=OYA:MYK=-1:J=0
690 REPEAT:N=N+1+(N=4)*4
700 IF OP(N)=-1 THEN 730
710 IF MYK<YAK(FO,N) THEN MYK=YAK(FO,N):
W(0)=N:J=0
720 IF MYK=YAK(FO,N) AND W(0)<>N THEN J=
J+1:W(J)=N
730 UNTIL N=OYA
740 IF J=0 THEN W=W(0):GOTO 770
750 D0=0:D1=0:D2=0:D3=0
760 FOR T=0 TO J:WI=W(T):ON MYK+1 GOSUB
1990,2040,2120,2230,2260,2330,2230,2230,
2330,2330:NEXT
770 FOR N=1 TO 3:GOSUB 1200:NEXT
780 N=OYA
790 REPEAT:N=N+1+(N=4)*4
800 CSIZE 2:COLOR 7+(W=N):LOCATE 36,N*6-
5:PRINT#0 YK$(YAK(FO,N));:CSIZE:COLOR 7
810 UNTIL N=OYA
820 FOR I=1 TO 4
830 IF I=W THEN 880 ELSE IF (W=OYA OR I=
OYA) AND M(I)>0 THEN CSIZE 2:COLOR 7:LOC
ATE 58,I*6-2:PRINT#0 "x2";:CSIZE
840 FOR J=1 TO (1+M(I)*(1-(I=OYA)-(W=OYA
))):TM(W)=TM(W)+1:TM(I)=TM(I)-1
850 COLOR 7+(TM(I)<0)*5:LOCATE 75,I*6-2:
PRINT USING"$###";ABS(TM(I))
860 COLOR 7+(TM(W)<0)*5:LOCATE 75,W*6-2:
PRINT USING"$###";ABS(TM(W))
870 BEEP:NEXT
880 NEXT:PAUSE100:OYA=W:WINER(FO)=OYA:OY
(OYA)=OY(OYA)+1
890 NEXT FO:CLS 4:PALET 2,2:COLOR 7
900 REM ■■  TOTAL SCORE  ■■
910 CONSOLE 0,20,0,7:PRINT "┌──────┤ NAM
E ";
920 FOR N=1 TO 4:PRINT "├──────┤";SPC(6)
;"│ ";LEFT$(NA$(N),3);"  │";SPC(6);:NEXT
930 PRINT "└──────";:CONSOLE
940 FOR I=1 TO 9:LOCATE I*8-1,0:PRINT "┬
───────":LOCATE I*8-1,1:PRINT "│  ";I;
950 FOR N=1 TO 4:LOCATE I*8-1,N*4-2:PRIN
T "┼───────"
960 FOR T=1 TO 3:LOCATE I*8-1,N*4-2+T:PR
INT "│";SPC(7);"│":NEXT
970 CONSOLE N*4-1,3,I*8,7:COLOR 7+(WINER
(I)=N):PRINT YK$(YAK(I,N));:COLOR 7:CONS
OLE:NEXT
980 LOCATE I*8-1,18:PRINT "┴───────":NEX
T
990 CONSOLE 0,20,79,1:PRINT "┐│┤│││┤│││┤
│││┤│││┘";:CONSOLE
1000 CSIZE 2:FOR N=1 TO 4:TM=TM(N)+OY(N)
*10:COLOR 4:LOCATE 0,N+19:PRINT NA$(N):C
OLOR 7+(TM(N)<0)*5:LOCATE 10,N+19:PRINT#
0 USING"### ";ABS(TM(N));:COLOR 7:PRINT#
0 USING"_+ 10 x # = ";OY(N);:COLOR 7+(TM
<0)*5:PRINT#0 USING"###";ABS(TM):TM(N)=T
M:NEXT
1010 CSIZE:COLOR 5:LOCATE 53,20:PRINT "P
ush whichever you like."
1020 COLOR 1:CONSOLE 21,3,53,27:PRINT "[
 1 ] --- { ｻｲｼｮｶﾗ ｽﾙ }";SPC(4);"[ 2 ] --
- { ﾂﾂﾞｹﾃ ｽﾙ  }";SPC(4);"[ 3 ] --- { ﾔﾒﾙ
      }";:CONSOLE
1030 S=STICK(0):IF S=0 OR S>3 THEN 1030
1040 COLOR 2:LOCATE 55,20+S:PRINT#0 CHR$
(48+S)
```

```
1050 ON S GOTO 1060,1070,1080
1060 PALET 2,3:GOSUB 2830:GOTO 50
1070 PALET 2,3:SCREEN:GOSUB 2900:GOTO 80
1080 COLOR 7:KEY0,"35 GOS. 3300:G. 50"+C
HR$(13):END
1090 REM ■■ ソート ■■
1100 FOR T=1 TO 4:FOR K=(T+1) TO 5
1110 UT=FNU(N,T,2):UK=FNU(N,K,2)
1120 IF UT>UK THEN SWAP A(N,T),A(N,K)
1130 IF UT=UK THEN UT=FNU(N,T,1):UK=FNU(
N,K,1):GOTO 1120
1140 NEXT:NEXT:RETURN
1150 REM ■■ カード トリカエ ■■
1160 Q(TM-20)=A(N,E):A(N,E)=Q(TN):TN=TN+
1:IF TN=53 THEN TN=1
1170 TM=TN:IF TN<21 THEN TM=TM+52
1180 RETURN
1190 REM ■■ SCREEN 1 ■■
1200 CGEN 1:FOR I=1 TO 5:U1=FNU(N,I,1):U
2=FNU(N,I,2)
1210 X=I*6-6:Y=N*6-6
1220 LOCATE X,Y+0:PRINT#0 "╭───╮";
1230 LOCATE X,Y+1:PRINT#0 "| ";M$(U1);"
\";
1240 LOCATE X,Y+2:PRINT#0 "|    \";
1250 LOCATE X,Y+3:PRINT#0 "| ";:CSIZE 2:
CREV 1:IF U2<>10 THEN CGEN:PRINT#0 N$(U2
);:CGEN 1 ELSE PRINT#0 N$(U2);
1260 CREV:CSIZE:PRINT#0 " \";:LOCATE X,Y
+4:PRINT#0 "\////";
1270 NEXT:CGEN:RETURN
1280 REM ■■ SCREEN 2 ■■
1290 CGEN 1:FOR I=1 TO 5:X=I*6-6:Y=N*6-6
1300 LOCATE X,Y+0:PRINT#0 "┌┬┬┬┬┐";
1310 LOCATE X,Y+1:PRINT#0 "├┼┼┼┼┤";
1320 LOCATE X,Y+2:PRINT#0 "├┼┼┼┼┤";
1330 LOCATE X,Y+3:PRINT#0 "├┼┼┼┼┤";
1340 LOCATE X,Y+4:PRINT#0 "└┴┴┴┴┘";
1350 NEXT:CGEN:RETURN
1360 REM ■■ ヤクハンテイ ■■
1370 FOR I=1 TO 5:U1=FNU(N,I,1):U2=FNU(N
,I,2):B(U1)=B(U1)+1:C(U2)=C(U2)+1:NEXT:I
F C(2)>0 THEN D(2)=1
1380 FOR T=3 TO 14:IF C(T)>0 THEN D(T)=D
(T-1)+1
1390 NEXT
1400 B=0:B1=0:C=0:C1=0:CC=0:CC1=0:D=0:D1
=0:RR=0
1410 FOR T=1 TO 4:IF B<B(T) THEN B=B(T):
B1=T
1420 B(T)=0:NEXT
1430 FOR T=2 TO 14
1440 IF C>=2 AND RR=1 AND C(T)>CC AND CC
<2 THEN CC=C(T):CC1=T
1450 IF C=<C(T) THEN CC=C:CC1=C1:C=C(T):
C1=T:RR=1
1460 IF D<D(T) THEN D=D(T):D1=T
1470 C(T)=0:D(T)=0:NEXT:RETURN
1480 REM ■■ COM ■■
1490 GOSUB 1370:LU(N)=0
1500 IF B=5 OR C=4 OR D=5 OR (C=3 AND CC
=2) THEN RETURN
1510 IF B=4 THEN 1600
1520 IF C=3 THEN IF C1=2 THEN RETURN ELS
E 1830
1530 IF D=4 THEN 1640
1540 IF C=2 THEN IF CC=2 THEN 1790 ELSE
1830
1550 IF B=3 THEN 1600
1560 IF D=3 THEN 1640
1570 IF RND(1)>.9 THEN LU(N)=1
1580 GOTO 1830
1590 REM ■■ フラッシュ ■■
1600 FOR I=1 TO 5:U1=FNU(N,I,1)
1610 IF U1<>B1 THEN E=I:GOSUB 1160
1620 NEXT:RETURN
1630 REM ■■ ストレート ■■
1640 FOR I=1 TO 5:U2=FNU(N,I,2)
1650 IF U2>D1 OR U2=<D1-D THEN E=I:GOTO
1720
1660 IF I<5 AND CO(I)=0 THEN IF U2=FNU(N
,I+1,2) THEN 1680
1670 GOTO 1730
1680 U1=FNU(N,I,1):U2=FNU(N,I+1,1)
1690 IF U1=B1 THEN E=I
1700 IF U2=B1 THEN E=I+1
1710 IF U1<>B1 AND U2<>B1 THEN E=I-(RND(
1)>.5)
1720 GOSUB 1160:CO(E)=1
1730 CO(I)=0:NEXT
1740 IF M>0 THEN RETURN
1750 E=0:FOR I=1 TO 5:U2=FNU(N,I,2)
1760 IF C1=U2 THEN E=I:GOSUB 1160:I=5
1770 NEXT:RETURN
1780 REM ■■ フルハウス ■■
1790 FOR I=1 TO 5:U2=FNU(N,I,2)
1800 IF U2<>C1 AND U2<>CC1 THEN E=I:GOSU
B 1160
1810 NEXT:RETURN
1820 REM ■■ ペア ■■
1830 FOR I=1 TO 5:U2=FNU(N,I,2)
1840 IF U2<>C1 OR C=1 THEN E=I:GOSUB 116
0
1850 NEXT:RETURN
1860 REM ■■ ME ■■
1870 S0=0:S1=0:COLOR 6:CSIZE 2
1880 FOR I=1 TO 5:CO(I)=1:LOCATE I*6-6,2
4:PRINT#0 I;:NEXT
1890 LOCATE 36,24:PRINT#0 "END---[ 9 ]";
:CSIZE:COLOR 7
1900 S=STICK(0):IF S>0 AND S<6 THEN S1=S
1910 IF S=9 THEN 1950
1920 IF CO(S1)=0 THEN 1900
1930 CO(S1)=0:S0=S0+1:CONSOLE 18,5,S1*6-
6,6:CLS:CONSOLE:PLAY"O5B0"
1940 IF S0<5 THEN 1900
1950 LOCATE 0,24:PRINT SPC(58);
1960 FOR I=1 TO 5:IF CO(I)=0 THEN E=I:GO
SUB 1160
1970 NEXT:RETURN
1980 REM ■■ 0 ■■
1990 U1=FNU(WI,5,1):U2=FNU(WI,5,2)
2000 IF D1=U2 AND D0<U1 THEN D1=U2:D0=U1
:W=WI
2010 IF D1<U2 THEN D1=U2:D0=U1:W=WI
2020 RETURN
2030 REM ■■ 1 ■■
2040 IF D0<>C1(WI) THEN 2090
2050 FOR K=0 TO J:FOR K1=1 TO 5:WIK=WI(K
)
2060 U1=FNU(WIK,K1,1):U2=FNU(WIK,K1,2)
2070 IF D0=U2 AND U1=4 THEN W=WIK:K1=5:K
=J
2080 NEXT:NEXT
2090 IF D0<C1(WI) THEN D0=C1(WI):W=WI
2100 RETURN
2110 REM ■■ 2 ■■
2120 FOR K=1 TO 5:U1=FNU(WI,K,1):U2=FNU(
WI,K,2)
2130 IF D0<>U2 AND D1<>U2 THEN U3=U1:U4=
U2
2140 NEXT
2150 IF D0<>C1(WI) THEN 2200
2160 IF D1<>CC1(WI) THEN 2190
2170 IF D2=U4 AND D3<U3 THEN D3=U3:W=WI
2180 IF D2<U2 THEN D2=U4:D3=U3:W=WI
2190 IF D1<CC1(WI) THEN D1=CC1(WI):D2=U4
:D3=U3:W=WI
2200 IF D0<C1(WI) THEN D0=C1(WI):D1=CC1(
WI):D2=U4:D3=U3:W=WI
2210 RETURN
2220 REM ■■ 367 ■■
2230 IF D0<C1(WI) THEN D0=C1(WI):W=WI
2240 RETURN
2250 REM ■■ 4 ■■
2260 FOR K=1 TO 5:U1=FNU(WI,K,1):U2=FNU(
WI,K,2)
2270 IF D0=U2 THEN U3=U1
2280 NEXT
2290 IF D0=D1(WI) AND D1<U3 THEN D1=U3:W
=WI
2300 IF D0<D1(WI) THEN D0=D1(WI):D1=U3:W
=WI
2310 RETURN
2320 REM ■■ 589 ■■
2330 IF D0=B1(WI) AND D1<C1(WI) THEN D1=
C1(WI):W=WI
2340 IF D0<B1(WI) THEN D0=B1(WI):D1=C1(W
I):W=WI
2350 RETURN
2360 REM ■■ COM1 ■■
2370 IF OYA=N THEN 2440
2380 IF MM=0 THEN 2410
2390 IF R<50 AND YAK(FO,N)<3 THEN RETURN
2400 M(N)=MM+(R>50)*(MM<20)*(1-RND*(19-M
M)*(MM>9)):RETURN
2410 IF YAK(FO,N)<2 THEN IF LU(N)=1 THEN
 M(N)=RND*9+1:RETURN ELSE RETURN
2420 IF YAK(FO,N)>6 THEN M(N)=RND*9+1:RE
TURN
2430 M(N)=RND*9+1:RETURN
2440 IF YAK(FO,N)>7 AND R>90 AND MM<20 T
HEN M(N)=MM+1:RETURN
2450 IF YAK(FO,N)<2 AND MM>2 THEN RETURN
2460 CM=-(R>60)*(YAK(FO,N)/2)*(RND+1)
2470 IF MM+CM>20 OR CM>10 THEN M(N)=MM E
LSE M(N)=MM+CM
2480 RETURN
2490 REM ■■ COM3 ■■
2500 IF YAK(FO,N)=0 THEN IF LU(N)=1 AND
MM<2 THEN M(N)=RND*9+1 RETURN ELSE RETUR
N
2510 IF YAK(FO,N)<3 AND R>YAK(FO,N)*10 T
HEN RETURN
2520 CM=-(MM<20)*(1-(MM=0)*YAK(FO,N)*RND
)-(OYA=N)*(YAK(FO,N)/3)*RND
2530 IF MM+CM>20 OR CM>10 THEN M(N)=MM E
LSE M(N)=MM+CM
2540 RETURN
2550 REM ■■ COM3 ■■
2560 IF YAK(FO,N)<3 AND R<(100-(YAK(FO,N
)+1)*(RND*9+1)) AND LU(N)=0 THEN RETURN
2570 IF MM>0 THEN 2620
2580 FOR I=0 TO YAK(FO,N)
2590 M(N)=M(N)+RND*(10-YAK(FO,N))+1
2600 IF M(N)>10 THEN M(N)=1
2610 NEXT:RETURN
2620 IF YAK(FO,N)<3 AND MM>10 AND LU(N)=
0 THEN RETURN
2630 G=G+1:CM=RND*G*YAK(FO,N)+(R<95)*(RN
D*YAK(FO,N)>1)-(LU(N)=1)*8
2640 IF CM>10 THEN CM=CM-10:GOTO 2640
2650 IF CM+MM>20 THEN CM=20-MM
2660 M(N)=MM+CM
2670 RETURN
2680 REM ■■ ニンゲン ■■
2690 PLAY"O3G0":COLOR 6
2700 FOR K=1 TO 3+(MM=20)+(MM=0):LOCATE
12*K-12,24:PRINT K;"---";SS$(K);:NEXT
2710 S=STICK(0):IF S=0 OR S>3+(MM=20)+(M
M=0) THEN 2710
2720 LOCATE 0,24:PRINT SPC(34);:ON S GOT
O 2780,2790
2730 TIME=0:F=20-MM:IF F>10 THEN F=10
2740 LOCATE 0,24:PRINT SS$(S);" (1 カラ";S
TR$(F);")";
2750 I$=INKEY$(0):CH=INSTR(CH$,I$)
2760 IF CH=0 OR (CH=S AND TIME<2) OR MM+
CH>20 THEN 2750
2770 M(4)=MM+CH:GOTO 2810
2780 RETURN
2790 IF MM=0 THEN 2730
2800 M(4)=MM
2810 LOCATE 0,24:PRINT SPC(24);:RETURN
2820 REM ■■ ショキセッテイ ■■
2830 FOR I=1 TO 4:M$(I)=CHR$(83+(4-I)*2,
84+(4-I)*2):TM(I)=50:NEXT
2840 FOR I=2 TO 10:N$(I)=RIGHT$(STR$(I),
1):NEXT:N$(11)="J":N$(12)="Q":N$(13)="K"
:N$(14)="A"
2850 FOR I=1 TO 3:P$(I)="O"+RIGHT$(STR$(
I*2),1)+"C3":NEXT
2860 RESTORE 2870:FOR I=0 TO 9:READ YK$(
I):NEXT
2870 DATA ノーペア,ワンペア,ツーペア,スリーカード,ストレー
ト,フラッシュ,フルハウス,フォーカード,ストレート フラッシュ,ロイヤル
 ストレート フラッシュ
2880 SS$(1)="ドロップ":SS$(2)="コール   ":SS$
(3)="レイズ   ":CH$="1234567890"
2890 FOR I=1 TO 3:NA$(I)="COMPUTER"+CHR$
(48+I):NEXT:NA$(4)="YOU":RETURN
2900 FOR I=1 TO 4:OY(I)=0
2910 LINE(280,I*48-5)-(639,(I-1)*48),PSE
T,2,B
2920 LINE(280,I*48-25)-(639,I*48-25),PSE
T,2
2930 LINE(390,I*48-25)-(390,I*48-5),PSET
,2
2940 LINE(500,I*48-25)-(500,I*48-5),PSET
,2
2950 NEXT
2960 RETURN
2970 REM ■■ CHARACTER ■■
2980 RESTORE 3010
2990 FOR I=1 TO 28:READ A,A$:DEF CHR$(A)
=HEXCHR$(A$):NEXT
3000 REM ■■ DATA ■■
3010 DATA 36 ,287CAAA87C2AAA7C287CAAA87C
2AAA7C287CAAA87C2AAA7C
3020 DATA 48 ,26692929292929762669292929
29297626692929292976
3030 DATA 83 ,FFFFFFFFFFFFFFFFCF0C08000
0088E0FCF0C080000088E0
3040 DATA 84 ,FFFFFFFFFFFFFFFF3F0F030100
0011073F0F030100001107
3050 DATA 85 ,8100000080C0F0FEFFFFFFFFFF
FFFFFF8100000080C0F0FE
3060 DATA 86 ,8100000001030F7FFFFFFFFFFF
FFFFFF8100000001030F7F
3070 DATA 87 ,FCF0C00000C0F0FCFFFFFFFFFF
FFFFFFFCF0C00000C0F0FC
3080 DATA 88 ,3F0F030000030F3FFFFFFFFFFF
FFFFFF3F0F030000030F3F
3090 DATA 89 ,FFFFFFFFFFFFFFFFF8F8F80200
02FEF0F8F8F8020002FEF0
3100 DATA 90 ,FFFFFFFFFFFFFFFFF1F1F4000
407F0F1F1F1F4000407F0F
3110 DATA 158,0000001F1F1F1F1F0000001F1F
1F1F1F0000001F1F1F1F1F
3120 DATA 144,000000FFFFFFFFFF000000FFFF
FFFFFF000000FFFFFFFFFF
3130 DATA 155,000000F8F8F8F8F8000000F8F8
F8F8F8000000F8F8F8F8F8
3140 DATA 145,1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F
1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F
3150 DATA 32 ,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
3160 DATA 159,F8F8F8F8F8F8F8F8F8F8F8F8F8
F8F8F8F8F8F8F8F8F8F8F8
3170 DATA 156,1F1F1F1F1F0000001F1F1F1F1F
0000001F1F1F1F1F000000
3180 DATA 143,FFFFFFFFFF000000FFFFFFFFFF
000000FFFFFFFFFF000000
3190 DATA 157,F8F8F8F8F8000000F8F8F8F8F8
000000F8F8F8F8F8000000
3200 DATA 154,0000000001060106000000006
0106010000001F1E191E19
3210 DATA 147,0000000099668166000000066
997E99000000FF66997E99
3220 DATA 151,0000000080608060000000060
806080000000F878987898
3230 DATA 149,00060106060106000701060101
0601071F191E19191E191F
3240 DATA 150,18668166668166618E7997E9999
7E99E7E781008181008 1E7
3250 DATA 148,0060806060806000E080608080
6080E0F8987898987898F8
3260 DATA 153,0601060100000000010601060 0
000000191E191E1F000000
3270 DATA 146,668166990000000000997E996600
000000997E9966FF000000
3280 DATA 152,608060800000000008060806000
00000098789878F8000000
3290 REM ■■ EXPLANATION of GAME ■■
3300 CSIZE 3:COLOR3:LOCATE 28,0:PRINT#0
"GAME ノ セツメイ"
3310 COLOR 4:LOCATE 4,2:PRINT#0 "CARD C
ANGE":COLOR 7:CSIZE
3320 R=INT(RND*4)+1:FOR I=1 TO 5:A(2,I)=
VAL("&H"+HEX$(R)+HEX$(9+I)):NEXT
3330 GOSUB 2830:N=2:GOSUB 1200
3340 CSIZE 2:COLOR 6:LOCATE 0,11:PRINT#0
 " 1  2  3  4  5":COLOR 7:CSIZE
3350 LOCATE 0,13:PRINT "ステタイ カードノ シタノ ス
ウジヲ オシテクダサイ。"
3360 LOCATE 0,15:PRINT "ステタイ カードガ ナクナッ
タトキハ":PRINT
3370 CSIZE 2:COLOR 6:PRINT#0 "[ 9 ] KEY"
;:COLOR 7:CSIZE:PRINT " ヲ オシテクダサイ。"
3380 CSIZE 3:COLOR 4:LOCATE 52,2:PRINT#0
 "BET":COLOR 7:CSIZE
3390 FOR I=1 TO 3:LOCATE 44,4+I*2:PRINT
SS$(I);" シタイトキハ ";:COLOR 6:PRINT "[";I;"
] KEY。":COLOR 7:NEXT
3400 LOCATE 42,13:PRINT "「 ";:COLOR 6:PR
INT "コール (1 カラ 10)";:COLOR 7:PRINT " 」ト
、デタトキハ"
```

リスト次ページに続く

```
3410 LOCATE 43,15:COLOR 5:PRINT "1ト゛ル";:
COLOR 7:PRINT " カラ ";:COLOR 5:PRINT "10ト
゛ル";:COLOR 7:PRINT " マテ゛ カケラレマス。"
3420 LOCATE 42,17:PRINT "「 ";:COLOR 6:PR
INT "レイズ゛ (1 カラ ?)";:COLOR 7:PRINT " 」ト
、テ゛タトキハ"
3430 LOCATE 43,19:COLOR 5:PRINT "1ト゛ル";:
COLOR 7:PRINT " カラ ";:COLOR 5:PRINT "? ト
゛ル";:COLOR 7:PRINT " マテ゛ カケラレマス。"
3440 LOCATE 42,21:COLOR 2:PRINT "*";:COL
OR 7:PRINT " 10ト゛ル カケタイトキハ ";:COLOR 6:PR
INT "[ 0 ] KEY。":COLOR 1
3450 CSIZE 2:LOCATE 2,20:PRINT#0 "ヨミオワッタ
ラ"
3460 CSIZE 3:CFLASH 1:LOCATE 2,22:PRINT#
0 "HIT SPACE KEY":COLOR 7:CFLASH:CSIZE
3470 IF STRIG(0) THEN CLS ELSE 3470
3480 CSIZE 2:COLOR 1:LOCATE 12,0:PRINT#0
 "「ヤク」 ノ シュルイ。(ツヨイ シ゛ュン)"
3490 FOR I=1 TO 10:LOCATE 12,I*2:COLOR 6
:PRINT#0 USING"## ";I;:COLOR 4:PRINT#0 Y
K$(10-I):NEXT:CSIZE
3500 LOCATE 10,22:COLOR 2:PRINT "[ チュウイ
]";:COLOR 4:PRINT "  ストレート";:COLOR 7:PRI
NT " ヲ ツクル ハ゛アイ 「";:COLOR 5:PRINT "A";:C
OLOR 7:PRINT "」 ト 「";:COLOR 5:PRINT "2";
:COLOR 7:PRINT "」 ハ ツツ゛カナイヨウニ ナッテイマス。"
3510 CSIZE 2:CFLASH 1:COLOR 3:LOCATE 24,
24:PRINT#0 "HIT SPACE KEY";:COLOR 7:CFLA
SH:CSIZE
3520 IF STRIG(0) THEN CLS:RETURN ELSE 35
20
```

■変数リスト

Q( )……山札
A( )……手札
YAK( )……役記憶
WINER……勝者記憶
TM( )……持ち金
OY( )……親の回数
M$( )……カードのマーク
N$( )……カードのナンバー
YK$( )……役の名前
NA$( )……プレイヤーの名前
OYA……親のプレイヤー
HH……ドロップした者の数
MM……掛け金
MYK……その試合で勝った役のナンバー
X,Y……カード表示の座標
FO,I,T,K,KK,K1,N,CS,OP……ループ用
R,R1,R2……ランダム用
D0,D1,D2,D3……勝者判定用
S3……ドロップ、コール、レイズの値
B( ),B1( ),C( ),C1( ),CC( ),CC1( ),D( ),DD1,B,B1,C,C1,CC1,CC,D,D1……役判定
UT,UK,U1,U2,U3,U4……FNU関数用

■プログラムの説明

10～ 50	初期設定1
90～ 120	山札をセット
130～ 170	シャッフル
180～ 230	初期画面
240～ 270	カードをくばる
290～ 370	カードとりかえ
380～ 470	役判定
480～ 670	BET
680～ 760	同じ役の場合の勝者判定
770～ 810	OPEN
820～ 880	掛け金の移動
900～1000	スコア表示
1010～1080	キー入力
1090～1140	ソート
1150～1180	カードとりかえ
1190～1350	カード表示
1360～1470	役判定ルーチン
1480～1850	COMカードとりかえ
1860～1970	人間カードとりかえ
1980～2350	役が同じ場合の判定ルーチン群
2360～2480	COM1のBET
2490～2540	COM2のBET
2550～2670	COM3のBET
2680～2810	人間のBET
2820～2960	初期設定2
2970～3280	PCG設定
3290～3520	ゲームの説明

■チェックポイント

長いだけあってとてもよいでき。十分に遊べるしプログラムも見やすいし、これといって文句なし。う～む。そうだ、自分のカードを切り間違ったときのために、

1905 IF S=7 THEN GOSUB 1200:GOTO 1870

と入れとけば、カードを切り間違っても"7"を押すことによりカードがもとに戻るぞ。もっともギャンブルなんだからチョンボするほうが悪いんだけどね。

なお掛け算の「X」は小文字のエックス、1000行の「ー」はカナキーの上のやつ。(パンプ)

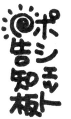
MOO GAME
X1シリーズ Hu-BASIC

■遊び方の説明は37ページ

```
1 INIT:CLICKOFF:CLS:WIDTH80:DIM A(4),H(4
):TEMPO300:LOCATE25,10:PRINT" 「P.C.G セット
」 シハ゛ラク オマチクタ゛サイ ":GOSUB 33
2 CLS:LOCATE 25,10:PRINT"セツメイ カ゛ イリマスカ ?
 (ハイ・・Y イイエ・・N) ";
3 Y$=INKEY$(1):IF Y$="Y" OR Y$="y" OR Y$
="ン" THEN CLS:GOSUB 84  ELSE CLS
4 INIT:CLS:F=0:H=1:CA=0
5 '4コノ カス゛ヲ ツクル
6 FORL=1TO4:A(L)=INT(RND(1)*10):FORI=1TO
4:IF L=I THEN 7 ELSE IF A(I)=A(L) THEN6
7 NEXT I:NEXTL
8 C$="":FORI=1TO4:C$=C$+MID$(STR$(A(I)),
2,1):NEXT I
9 '4コノ スウシ゛ヲ イレル
10 COLOR5:LOCATE27,2:PRINT" ***  MOO GAM
E  ***":FOR L1=1TO4:COLOR6:CGEN1:M=15*L1
:CO=176:GOSUB31:COLOR7:CGEN:LOCATE15*L1+
3,9:PRINT"?":NEXT
11 CA=CA+1:IFCA>4 THEN98 ELSE LOCATE30,5
:PRINT"タ゛イ ";CA;"カイメ テ゛ス。"
12 B$="":LOCATE20,15:INPUT"4 ケタノ コトナル スウ
シ゛ヲ イレテクタ゛サイ スウシ゛ハ ";B$:LOCATE20,15:PRIN
TSPACE$(60);" "
13 'ニュウリョク ハンタ゛ン
14 FORI=1TO4:IF ASC(MID$(B$,I,1))<48 OR
ASC(MID$(B$,I,1))>57 OR LEN(B$)>4 THEN 9
3 ELSE NEXT
15 FORI=1TO4:FORL=1TO4:IF L=I THEN 17
16 IF MID$(B$,I,1)=MID$(B$,L,1) THEN 93
17 NEXT L:NEXT I
18 LOCATE30,5:PRINTSPACE$(30);" ":FORL2=
1 TO4:M=15*L2:LOCATEM+3,9:PRINT" ":CO=32
:H=0:GOSUB31:NEXT L2
19 'オウシノ ハンテイ
20 FORI=1TO4:H(I)=0:NEXT:H=0:FORI=1TO4:I
F MID$(B$,I,1)=MID$(C$,I,1) THEN H(I)=1:
H=H+1
21 NEXT I
22 'メウシノ ハンテイ
23 FORI=1TO4:FORL=1TO4:IF I=L THEN 25
24 IF MID$(B$,I,1)=MID$(C$,L,1) THEN H(I
)=2
25 NEXT L:NEXTI
26 'ウシ カク
27 CT=0:FORT=1TO4:IF H(T)=1 THEN CO=176:
H=1:M=15*T:GOSUB31:CT=CT+1:LOCATE15*T+3,
9:PRINTMID$(B$,T,1):GOTO30
28 IF H(T)=2 THEN CO=209:H=1:M=15*T:GOSU
B31:LOCATE15*T+3,9:PRINTMID$(B$,T,1):GOT
O30
29 COLOR6:CO=176:H=1:M=15*T:GOSUB31:COLO
R7:LOCATE15*T+3,9:PRINTMID$(B$,T,1)
30 NEXT T:IF CT=4 THEN 94 ELSE 11
31 ' ウシ SUB
32 K=0:CGEN1:BEEP:FORL=1TO3:FORI=0TO7:LO
CATE M+I,9+L+F:K=K+1:PRINTCHR$(CO+K*H);:
NEXT:PRINT:NEXT:PRINT:CGEN:RETURN
33 'オウシ
34 DEFCHR$( 32)=HEXCHR$("000000000000000
000000000000000000000000000000000")
35 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("7ED5AA556A351B0
F7E81804040201B0F7E81804040201B0F")
36 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("0080C060FFFFFFF
F008040207FFFFFFF008040207FFFFFFF")
37 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("000000000FFFFF
F000000000FFFFFF7EFFFFFFFFFFFFFFF")
38 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("0000007FFFFFFFF
F0000007FFFFFFFFF0000007FFFFFFFFF")
39 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("000000F8FCFFFFF
F000000F8FCFFFFFF010303FBFFFFFFFF")
40 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("000000003FFFFF
F000000003FFFFFFF8FCFCFCFFFFFFFFF")
```

ポシェット告知板
〈MYパコカセットテープ〉(福島)飯田崇・光安貴臣(佐賀)藤岡進(沖縄)吉本光男――以上50名の方にMYパコカセットテープを送ります。

```
41 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("00000735EAE5FEF
F00000730E0E0FCFF00000730E0E0FCFF")
42 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("0FF5AA56AC58B0A
00FF10202040810A00FF10202040810A0")
43 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("1F3F7F7FFFFFFFF
E1F3F7F7FFFFFFFFF1F3F7F7FFFFFFFFF")
44 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFF800
0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
45 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("FFFFFEFCFCFE010
0FFFFFEFCFCFEFFFFFFFFFEFCFCFEFFFF")
46 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("FFFF1F1F7810E00
0FFFF1F1F7D1AF5FFFFFF1F1F7810E0FF")
47 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("FFFFFFFE0201000
0FFFFFFFE56AB55FFFFFFFFFE020100FF")
48 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("FFFF1F0F3F0FE00
0FFFF1F0F3F0FFFFFFFFF1F0F3F0FFFFF")
49 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFF1F0
7FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
50 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("E0F0F8FCFEFFFFF
FE0F0F8FCFEFFFFFFFE0F0F8FCFEFFFFFF")
51 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("FC7C3E1E0701000
0FF7F3F1F07010000FF7F3F1F07010000")
52 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("000000000000600
0FFFFFFFFFFFF7F07FFFFFFFFFFFF7F07")
53 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("000000000000000
0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
54 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("000000000000000
0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFCFFFFFF")
55 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("000000000000000
0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF03FFFFFF")
56 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("000000000104104
0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
57 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("011020400007000
0FFFFFFFFFFFFFF8E0FFFFFFFFFFFFFF8E0")
58 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("FEFCF8F0C000000
0FEFCF8F0C0000000FEFCF8F0C0000000")
59 'メウシ
60 DEFCHR$(210)=HEXCHR$("000007182040404
10000000000000000000071F3F7F7F7F")
61 DEFCHR$(211)=HEXCHR$("0000F8041F7FFFF
F0000000000000000F8FCFFFFFFFF")
62 DEFCHR$(212)=HEXCHR$("000000000FFFFF
F7EFFFFFFFFF0000007EFFFFFFFFFFFFFF")
63 DEFCHR$(213)=HEXCHR$("0000000FCFFFFF
F00783C1F030000000000000FCFFFFFF")
64 DEFCHR$(214)=HEXCHR$("00000003CFFFFF
F013B7BF3C3000000010303033FFFFFF")
65 DEFCHR$(215)=HEXCHR$("000000003FFFFF
FF8FCFCFCFC000000F8FCFCFCFFFFFFFF")
66 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("00000F18F8FEFEF
F0000000000000000000F1FFFFFFFFF")
67 DEFCHR$(217)=HEXCHR$("0000F008040202
20000000000000000000F0F8FCFEFEFE")
68 DEFCHR$(218)=HEXCHR$("432F0F1F3F3F3F3
F000000000000007F3F0F1F3F3F3F3F")
69 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFF5
F000000000000F0FFFFFFFFFFFFFF5F")
70 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("FFFFFFFCFCFFFFC
00000000000003FFFFFFFCFCFFFFFF")
71 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("FFFFFF071F06FF0
70000000000000F8FFFFFF071F06FFFF")
72 DEFCHR$(222)=HEXCHR$("FFFFFFFEFE070FF
C000000000A85003FFFFFFFEFE070FFF")
73 DEFCHR$(223)=HEXCHR$("FFFFFF030F03FF0
00000000000000FFFFFFFF030F03FFFF")
74 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFF1
F000000000000E0FFFFFFFFFFFFFFFF")
75 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("C2ECF8F0F8FCFCF
C000000000000000FEFCF8F0F8FCFCFC")
76 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("3E3D3E1F0F03000
00103030100000003E3D3E1F0F030000")
77 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("AB55AA55AAD5EA3
FFCFEFFFFFF7F3F00AB55AA55AAD5EA3F")
78 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("00008040F87EFFF
FFFFF7FBF87818000FFFFFF7FFF7FFFFF")
79 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("030100000000080E
0FCFEFFF8FFFF7F1FFFFFFCF8FCFFFFFF")
80 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("F8F000000000000
0070FFF07FFFFFFFFFFFF0F070FFFFFFF")
81 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("000000001071FF
FFFFFFFFFFFEF8E000FFFFFFFFFFFFFFFF")
82 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("1F1F3F7FFFFFFFF
8E0E0C0800000000FFFFFFFFFFFFFFF8")
83 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("FCFCF8F0E0C0000
000000000000000FCFCF8F0E0C00000"):RETU
RN
84 COLOR5:LOCATE27,2:PRINT" ***  MOO GAM
E  ***":CGEN1:COLOR7:PRINT
85 ' セツメイ
86 CGEN:COLOR7:PRINT:PRINTSPACE$(15);"コノ
 ゲームハ "::COLOR2:PRINT"4ケタノ スウジノ ナラビヲ
"::COLOR7:PRINT"ヒントヲ ミテ アテルモノ デス"
87 COLOR7:PRINT:PRINTSPACE$(15);"コンピュター
ガ カンガエタ カズヲ "::COLOR2:PRINT"アテテ クダサイ
。 "::COLOR7:PRINT"4ケタノ ナカニ "
88 COLOR5:PRINT:PRINTSPACE$(15);"ツカワレテイナ
イ スウジヲ イレタバアイ ソノ クライニ アタルトコロニハ ":COLOR
 6:I=1:M=30:CO=176:H=1:GOSUB31:COLOR7:LO
CATE 40,11:PRINT"= コノ ウシガ デマス。"
89 LOCATE15,13:PRINT"ツカワレテイルガ クライガ チガ
ウトキハ ":COLOR7:I=1:F=4:M=30:CO=209:H=1:GO
SUB31:LOCATE 40,15:PRINT"= コノ ウシガ デマス。
"
90 LOCATE15,17:PRINT"ツカワレテイテ クライモ オナジトキ
ハ ":COLOR7:I=1:F=8:M=30:CO=176:H=1:GOSUB
31:LOCATE 40,19:PRINT"= コノ ウシガ デマス。"
91 COLOR7:I=1:F=10:M=18:CO=176:H=1:GOSUB
31:LOCATE 28,22:PRINT"= コノ ウシヲ 4カイマデニ 4
ケタトモ ソロエルト カチデス。"
92 LOCATE30,24:PRINT"スペース キーヲ オシテ クダサイ
 "::Y$=INKEY$:IF Y$=" " THEN RETURN :ELS
E 92
93 L=1:REPEAT:BEEP:LOCATE52,15:PRINT"マチガ
イ !":PAUSE1:LOCATE52,15:PRINT"        ":
L=L+1:UNTIL L=5 :GOTO12
94 'カチ
95 LOCATE30,5:PRINT"ヤッタネー ";CA;"カイデ アタッ
タヨ !":CGEN:COLOR6:CSIZE2:LOCATE20,16:PRI
NT#0,"オメデトウ! アナタノ カチデス":PLAY"V15O5F1R5
F1R2F1R2F5R5G5F5G5F5F5"
96 COLOR7:LOCATE25,22:PRINT"モウ イチド シマスカ
 (ハイ・・Y イイエ・・N) ";
97 Y$=INKEY$(1):IF Y$="Y" OR Y$="y" OR Y
$="ン" THEN 4 ELSE IF Y$="N" OR Y$="n" OR
Y$="ミ" THEN 100 ELSE 96
98 'マケ
99 LOCATE30,5:PRINT"カイスウ オーバーデス ダメネェー
 !":CGEN:COLOR1:CSIZE2:LOCATE20,16:PRIN
T#0,"ザンネン ! アナタノマケデス":PLAY"V15O1F5R5F5
R5F5R5"
100 LOCATE20,22:PRINTSPACE$(60):CFLASH1:
COLOR7:LOCATE30,22:PRINT" モウ デキマセン アシカラ
ズ !! ":NEW
```



〈特製テクポリ手帳〉ハガキをドッと投げていちばん遠くまで飛んだのから10枚選びました（石川）八田正明（千葉）山中大介・堀敬司（東京）川辺努（神奈川）川合健二（高知）藤田雅之（徳島）峯瀬正高（福岡）杉敬裕（宮崎）海老原康信・竹井一浩――以上10名の方に送ります。

■変数リスト

A( )……コンピュータの4ケタの数字
H( )……そのケタの絵のためのフラグ
Y$……キー入力
F……牛表示座標指定
H……コード取出し
CA……答えを入力した回数
C$……コンピュータの数字の文字列
M……牝牛の座標
CO……何を表示するかのコード
B$……キー入力した文字列
CT……回数

■プログラムの説明

1	初期設定・PCG設定
2～3	画面クリア・説明の有無
4	初期設定
5～8	4ケタの数字を作る
9～12	牛表示・入力
13～18	入力判断(4ケタの別々の数字か?)
19～21	数字も場所もあっているか判定
22～25	数字があって場所が違うか判定
26～30	牛表示
31～32	牛表示サブルーチン
33～58	牡牛PCGデータ
59～83	牝牛PCGデータ
84～92	説明表示
93	エラー表示
94～95	勝ち表示
96～97	再ゲーム入力
98～99	負け表示
100	おまけ

■チェックポイント

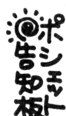
なかなかキャラが可愛い。だけど負けるとプログラムを消してしまうのはちょっとね。そこで100行のPRINTの後を、PRINT "ツギデガンバリマショウ!":CFLASH0:PAUSE50:GOTO2

そして97行の～THEN 100～を～THEN END～とすればよいでしょう。(パンプ)

CATERPI
X1シリーズ Hu-BASIC

■遊び方の説明は38ページ

```
10 ' ************ CATERPI  by ﾊﾟﾝﾌﾟ  1984
.12.22 **********
20 GOSUB 440:CGEN 1
30 REPEAT:CFLASH 1:COLOR 5:LOCATE 8,21:P
RINT " PRESS SPACE OR TRIGGER ":CFLASH 0
:KJ=0:REPEAT:KJ=(KJ=1)+1:UNTIL STRIG(KJ)
:BEEP:ST=1:CA=5:SC=0
40 REPEAT:GOSUB 260:M=1:C=36:MF1=0:MF2=0
:FL=10:DM=0:FF=0:UN=0:WP=0
50 FOR I=0 TO 12:AD(I)=13179+I:NEXT:FOR
I=6 TO 10:OUT AD(I),33:NEXT:OUT AD(11),C
:OUT AD(1),43:PLAY"C0R9C0R9D0R9E0R9R0"
60 ' ********** MAIN **********
70 REPEAT:S=STICK(KJ):IF HM(S)<>0 THEN M
=HM(S):C=HC(S)
80 AD(12)=AD(11)+M:ON INP(AD(12))-37 GOS
UB 160,180,190,200
90 FOR I=0 TO 11:AD(I)=AD(I+1):NEXT:OUT
AD(5),32:OUT AD(0),32:FOR I=6 TO 10:OUT
AD(I),33:NEXT:OUT AD(11),C:WP=INP(AD(1))
:IF WP>32 AND WP<38 THEN DM=100
100 OUT AD(1),44+FF:FF=(FF=0):UN=0:FOR I
=6 TO 11:UN=UN+(INP(AD(I)+40)>37):NEXT
110 MF1=-1:WHILE UN=0:FOR I=6 TO 11:OUT
AD(I),32:AD(I)=AD(I)+40:NEXT:FOR I=6 TO
10:OUT AD(I),33:NEXT:OUT AD(11),C:IF INP
(AD(1))<40 THEN DM=100:UN=-1
120 MF1=MF1+2:PLAY":"+MID$(M1$,MF1,2):GO
SUB 170:FOR I=6 TO 11:UN=UN+(INP(AD(I)+4
0)>37):NEXT:WEND
130 MF2=MF2+1:PLAY MID$(M2$,MF2,1):MF2=M
F2*-(MF2<16)
140 UNTIL DM=100 OR FL=0:IF DM=100 THEN
GOSUB 230 ELSE GOSUB 210
150 UNTIL CA=0:GOSUB 240:UNTIL INKEY$=CH
R$(13):INIT:END
160 M=-M:C=71-C:AD(12)=AD(12)+M:PLAY"BAG
"
170 DM=DM-(DM<100):LOCATE 20,24:PRINTUSI
NG "**#";DM;:RETURN
180 FL=FL-1:SC=SC+10:LOCATE 6,24:PRINTUS
ING "**###";SC;:OUT AD(0),40-(FL=(DM MOD
 10) OR FL=(CA MOD 10)):PLAY"O7CDEGBO5":
RETURN
190 DM=DM-(DM<91)*10:LOCATE 20,24:PRINTU
SING "**#";DM;:PLAY":FBFBFBFB":RETURN
200 SC=SC+100:LOCATE6,24:PRINTUSING"**##
#";SC;:PLAY"O7CDEGBCDEGBCDEGBO5":RETURN
210 COLOR 5:CFLASH 1:LOCATE 12,21:PRINT"
 STAGE    CLEAR ":COLOR 6:LOCATE 19,21:P
RINTUSING"**";ST:CFLASH:PAUSE 10:IF DM<3
0 THEN CA=CA+1
220 FOR I=DM TO 0 STEP-1:LOCATE 20,24:PR
INTUSING "**#";I;:SC=SC-1:LOCATE 6,24:PR
INTUSING "**###";SC;:PLAY "CDEGB+C+D+E+G
+B":NEXT:ST=ST+1:PAUSE 30:RETURN
230 FOR I=1 TO 15:FOR J=6 TO 11:OUT AD(J
),33:NEXT:PLAY MID$(M2$,I+I,2):FOR J=6 T
O 11:OUT AD(J),32:NEXT:NEXT:OUT AD(1),32
:CA=CA-1:RETURN
240 CLS:CSIZE 3:CFLASH 1:COLOR 5:LOCATE
10,12:PRINT#0"GAME OVER":CFLASH:CSIZE:PL
AY"R5R9"+M1$+"R0:R9"+M1$+"R5R0":GOSUB 63
0:RETURN
250 ' ********** STAGE **********
260 COLOR 7:CLS:LINE(0,0)-(39,23),"&",B:
COLOR 5:LOCATE 0,24:PRINT"SCORE:";:LOCAT
E 13,24:PRINT"DAMAGE:";:LOCATE 25,24:PRI
NT"STAGE:";:LOCATE 36,24:PRINT":";
270 COLOR 6:LOCATE 6,24:PRINTUSING"**###
";SC;:LOCATE 20,24:PRINT"000";:LOCATE 31
,24:PRINTUSING"**";ST;:LOCATE 37,24:PRIN
TUSING"**";CA-1;:COLOR 7:LOCATE 35,24
280 PRINT CHR$(34);:RESTORE 420:ON ST MO
D 10 RESTORE 330,340,350,360,370,380,390
,400,410
290 FOR I=0 TO 12:FOR J=2 TO 8:LOCATE I*
3+3,J*3-3:PRINT "&":NEXT:NEXT
300 READ D$:FOR I=1 TO 20 STEP 2:X=VAL("
&H"+MID$(D$,I,1)):Y=VAL("&H"+MID$(D$,I+1
,1)):LOCATE X*3,Y*3:PRINT"'":NEXT:LOCATE
 8,21:PRINT SPC(24):XF=3:YF=0
310 READ D$:I=1:REPEAT:REPEAT:X=VAL("&H"
+MID$(D$,I,1)):Y=VAL("&H"+MID$(D$,I+1,1)
):LINE(X*3,Y*3)-(X*3+XF,Y*3+YF),"&":I=I+
2:UNTIL X=15:XF=0:YF=3:UNTIL Y=15
320 COLOR 6:RETURN
330 DATA 469635A524B462725181,6655754484
339322A211B1F0637352824191 30A0FF
340 DATA 617122B225B563736474,17B7369655
7552723191F016C635A55484528231A110C0FF
350 DATA 2352744524427355B1C1,2233546562
5334259196A6F0213243647571625334 25A1A2A3
A4A5FF
360 DATA 35A563647473 52558582,26A6418151
71614686567666F024B425B532A233A341914292
44944595FF
370 DATA 1171C142922354B49576,4151A11262
A2336383143464F051A1B1125262A2C213334363
8393C3344484FF
380 DATA 6373647451816676 4393,5272557534
9423A33292F06171528253835484459534A423B3
31A14090FF
390 DATA 14C423B34393548434A4,F021B14191
558515C535A512C232A25282637324B44494FF
400 DATA 11C16272657516C636A6,F012213041
52638495B5C4C2B1A091827354452514FF
410 DATA 22B223B324B455856575,11B121A115
B525A56244845474468656 7666F031A132A233A3
34A414C413C312C2637344944595FF
420 DATA 12244153727593A1A5C5,1121324233
34446171638292B1B21525162645466676B4B6B7
F02122323361628283A2A3B1C115163545556465
9495B4B5C6FF
430 ' ********** INIT **********
440 CLS 4:INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:DEFINT
 A-Z::TEMPO 1111:PLAY"O5R0:O4R0"
450 DIM AD(12):FOR I=0 TO 8:HM(I)=0:NEXT
::FOR I=1 TO 4:HC(I+I)=33+I:NEXT:HM(2)=4
0:HM(4)=-1:HM(6)=1:HM(8)=-40
460 M1$="+B+A+G+F+E+D+C B A G F E D C-B-
A-G-F-E-D-C":M2$="FCFCGDGDAEAEGDGD"
470 ' ********** PCG & TITLE **********
480 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000
000000000000000000000000000000000")
490 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("000C3E7E7EFEFE7
C007CFEFEFCFCF860007CFEFEFEFEFE7C")
500 DEFCHR$(34)=HEXCHR$("0008167E3ABABA6
C00FEFEFEB8B8B8600038D6FEBABABA6C")
510 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("0008165E5EF60E7
C007EDEDEDCF408600078D6DEDEF60E7C")
520 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("000C167676DEE07
C00FCF6F6F4DCE060003CD6F6F6DEE07C")
530 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("000C3A3A3AFED63
8006CBABAB8FCF8E6006CBABABAFED638")
540 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("000000000000000
000FBFBFB00BFBFBF000000000000000")
550 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("00002854AA54AA5
4000008508A508A5438107CFEFEFEFE7C")
560 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("002874EA5400000
000387CFEFE107060000020400010706 0")
570 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("000000000000000
0007CFEFEFEFEFE7C542854AA54AA5428")
580 DEFCHR$(43)=HEXCHR$("0000204000FFFFF
F003C62C181D0D0D00000204000FFFFFF")
590 DEFCHR$(44)=HEXCHR$("0000204018FFFFF
F003C7EFFFFD0D0D000002058 3CFFFFFF")
600 GOSUB 630:CGEN 0:CFLASH 1:COLOR 5:LO
CATE 14,21:PRINT" ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ ":CFLASH 0
610 FOR I=45 TO 90:A$="":B$="":B=0:FOR J
=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1)):A$=A$
+CHR$(A OR B/2):B$=B$+CHR$(A):B=A:NEXT:D
EFCHR$(I)=A$+A$+B$:NEXT
620 DEFCHR$(42)=RIGHT$(CGPAT$(48),24):BE
EP:PAUSE 1:BEEP:PAUSE 1:BEEP:RETURN
630 CGEN 1:COLOR 7:CLS:RESTORE 370:READ
D$:XF=3:YF=0:GOSUB 310:RETURN
```



〈サンヨーデータレコーダ〉ジャジャーン、ついに大御所の1枚。床に散らばったハガキのうえに消しゴムをポトン。コロコロッと転がって落ち着いた先のハガキ1枚、その差し出し人は!?……滋賀県八日市市の松井孝夫くん！ M5のユーザーです。松井くんエカッたね。デーレコ送るかんね。

■変数リスト
AD( )……キャラクタアドレス
HM( )……各方向のアドレス増減値
M1$,M2$……ミュージックデータ
KJ……テンキーかジョイスティック
ST……ステージ
CA……キャタピーの数
SC……スコア
M……向き反転
HC( ),C……キャタピーの顔のキャラクタ
MF1,MF2……ミュージックフラグ
FL……フルーツの数
DM……ダメージ
FF……ポピーの点滅フラグ
UN……落下フラグ
WP……ポピーにつかまったか判定用
S……キー入力
X,Y,XF,YF……ステージ作成用
A,B,A$,B$……PCG設定用

■プログラムの説明

30	キーかジョイスティックか?
40〜 50	初期設定
70〜100	キー入力、移動、落下判定
110〜120	落下
130	ミュージック
140	面クリア判定
150	ゲームオーバー判定
160	頭ぶつけサブ
170	ダメージサブ
180	メロン食べサブ
190	毒キノコ食べサブ
200	パイナップル食べサブ
210	面クリア
220	スコアからダメージを引く
230	キャタピーやられサブ
240	ゲームオーバー
260〜320	面作成
330〜420	面データ
440〜460	初期設定
480〜620	PCG設定
630	タイトル表示サブ

■チェックポイント

おおっと、ハイスコア登録をつけるのを忘れてしまった。ヒマな人はつけましょう。マシン語は使っていないけど、OUT命令があるので注意。9面目はムズいけど絶対クリアできます。がんばりましょう。(バンプ)

BOUNDER WALL
MZ-700シリーズ Hu-BASIC

■遊び方の説明は39ページ

```
10 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 ' ▒───────────────────▒
30 ' ■─BOUNDER─WALL──────■
40 ' ▒───────────────────▒
50 ' ■───────BY─Y.MIYAUSHIRO.─■
60 ' ▒───────────────────▒
70 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 '
90 ' ----- ショキセッテイ 1 -------------
100 DEFINT A-Z:SPEED0:PLAY7:M$="CODE"
110 ' ----- ショキセッテイ 2 -------------
120 CLICKON:GOSUB1100:S=0:M=0:U=1
130 ' ----- ガメン サクセイ -------------
140 INIT "CRT:":CLS
150 COLOR7:LOCATE19,17:PRINTCHR$(99);
160 FOR I=1 TO 100
170 A=RND*37+1:B=RND*19+2
180 D=6:C$="/":IF I/2=I¥2 C$="\"
190 IF I>=80-U C$="#":D=2
200 IF I>=101-U C$=CHR$(96):D=1
210 IF SCRN$(A,B,1)=" "ELSE 170
220 COLORD:LOCATEA,B:PRINTC$;
230 NEXT I:COLOR4:LOCATE0,24:PRINT"* BOUNDER WALL *→→→→→→→→→→→→→→* BY Y.M *";
240 LOCATE 18,23:COLOR1:PRINT"┌●┐↓←←← ■┐";
250 ' ----- ショキセッテイ 3 -------------
260 X=19:Y=17:O=0
270 A=RND*39:B=1:Z=1:PLAY"-C5-G3-BR-GR"
280 GOSUB300:GOTO330
290 ' ----- トクテンナド ---------------
300 COLOR 7,0:IF H<S H=S
310 PRINT USING"■SCORE:######     HI-SCORE:######    MISS:#";S;H;M:RETURN
320 ' ----- MAN -------------------
330 X1=X:Y1=Y:I$=INKEY$(0)
340 X2=(I$="←")-(I$="→")
350 Y2=(I$="↑")-(I$="↓")
360 IF I$=" "GOTO770
370 X=X+X2:Y=Y+Y2
380 IF X<0 X=39:PLAYM$ ELSE IF X>39 X=0:PLAYM$
390 IF Y<1 Y=22:PLAYM$ ELSE IF Y>22 Y=1:PLAYM$
400 P$=SCRN$(X,Y,1)
410 IF P$=CHR$(96) X=X-X2:Y=Y-Y2
420 IF P$="\" OR P$="/" ELSE 510
430 ' ----- WALL PUSH -------------
440 X=X+X2:Y=Y+Y2
450 IF X<0 OR X>39 OR Y<1 OR Y>22 GOTO 480
460 IF SCRN$(X,Y,1)=" " ELSE 480
470 COLOR6:LOCATEX,Y:PRINTP$;:X=X-X2:Y=Y-Y2:PLAY"+C0":GOTO 510
480 X=X-X2:Y=Y-Y2:COLOR2:LOCATEX,Y:PRINT"*";
490 PLAY"-C0":LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=X-X2:Y=Y-Y2
500 ' ----- MAN -------------------
510 IF X2<>0 OR Y2<>0 LOCATEX1,Y1:PRINT" ";
520 COLOR7:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(99);
530 IF P$="●"OR P$="#"GOTO650
```

ポシェット告知板

〈アンケートの余白から〉「おい、ポシェットVOL・5の98ページ『プログラム募集』の説明のところ、"オリジナル"のルだけが小さいじゃないか。どーして?」(熊本・中村慶広) ☆ひえっ、ホントだ! わ、私は知らんぞ、ルに聞いてちょ☆

リスト次ページに続く

```
540 ' ----- ALIEN -----------------
550 A2=A:B2=B:Z=-Z:A1=SGN(X-A):B1=SGN(Y-B)
560 IF A1=0OR B1=0ELSE IF Z=1GOTO580
570 C$=SCRN$(A+A1,B,1):IF C$=" "OR C$=CHR$(99)OR C$="#"A=A+A1:PLAY"+GO":GOTO590
580 C$=SCRN$(A,B+B1,1):IF C$=" "OR C$=CHR$(99)OR C$="#"B=B+B1:PLAY"+EO"
590 LOCATEA2,B2:PRINT" ";:C$=SCRN$(A,B,1)
600 COLOR3:LOCATEA,B:PRINT"●";
610 IF C$=CHR$(99)GOTO650
620 IF C$="#"S=S+20:PLAY"-GO"
630 GOSUB300:GOTO 330
640 ' ----- ヤラレター! ----------------
650 COLOR2:LOCATEX,Y:PRINT"*";:FOR I=5 TO 100:FOR J=255 TOOSTEP-64
660 POKE &HC7C,J,I:CALL&HC25:NEXTJ,I
670 LOCATEX,Y:PRINT" ";:BEEPO
680 M=M+1:GOSUB300:IF M<3 LOCATEX,Y:PRINT" ";:LOCATEA,B:PRINT" ";:GOTO240
690 ' ----- ゲーム オーバー ------------
700 CONSOLE 0,25,0,40
710 PAUSE10:COLOR7,0:CLS:LOCATE12,10:FORI=1TO14
720 PRINTMID$("* GAME  OVER *",I,1);:PAUSE2:NEXTI
730 LOCATE15,12:PRINTUSING"SCORE:#####";S:IF H<S H=S
740 LOCATE15,14:PRINTUSING"H●I-●SC:#####";H
750 PLAY"C7-G5R0-G4-A7-G7R-B5RCR":GOTO120
760 ' ----- ミサイル ------------------
770 W=0:X=19:Y=23:X1=0:Y1=-1:COLOR 1
780 X2=X:Y2=Y:X=X+X1:Y=Y+Y1
790 IF X<0OR X>39OR Y<1OR Y>22X=X-X1:Y=Y-Y1:GOTO1020
800 P$=SCRN$(X,Y,1):BEEPO
810 IF P$="●"O=O+300:PLAY"C3EGC5"
820 IF P$="#"O=O:PLAY"-C-#C-C-#C"
830 IF P$="/"O=O+10:PLAY"+#BO":X1=-X1:Y1=-Y1:SWAP X1,Y1:GOSUB300
840 IF P$="\"O=O+10:PLAY"+#BO":SWAP X1,Y1:GOSUB300
850 COLOR1:LOCATE X2,Y2:PRINT ".";
860 IF P$=CHR$(96)GOTO 890
870 IF P$=CHR$(99) M=M+1:PLAY"-C3+#C5":IF M=3 GOTO 700
880 COLOR1:LOCATEX,Y:PRINT"●";:BEEP1:GOTO780
890 COLOR2:LOCATEX,Y:PRINT"*";:O=O+500
900 FORI=0TO255:POKE&HC7D,I:CALL&HC25:NEXTI
910 W=W+1:IF W<U GOTO 780
920 ' ----- サクセン セイコウ -------------
930 PLAY "E2DCEDCEDEDEDCEG+C7":S=S+O:GOSUB300
940 COLOR 7,1:CONSOLE5,5,10,20:CLS
950 PRINT"  * サクセン セイコウ !! *■
960 PRINTUSING "   BONUS:##### PTS!";O
970 PRINT"■     オメデトウ !";:U=U+1
980 FORI=100TOOSTEP-1:FORJ=255TOOSTEP-64:POKE&HC7C,J,I:CALL&HC25:NEXTJ,I:BEEPO
990 INIT"CRT:":BEEP:PAUSE10
1000 GOTO 140
1010 ' ----- サクセン シッパイ -------------
1020 PLAY"-D7R0-D6R0-D4R0-D7-F6-E4R0-E6-D4R0-D6-#C4-D9":M=M+1:GOSUB310
1030 CONSOLE5,5,10,20:COLOR7,2:CLS
1040 PRINT"   * サクセン シッパイ ! *■
1050 PRINT"     NO BONUS !■
1060 PRINT"      ザンネン...";
1070 FORI=0TO100:FORJ=0TO255STEP64:POKE&HC7C,J,I:CALL&HC25:NEXTJ,I:BEEPO
1080 IF M<3 GOTO 990 ELSE 700
1090 ' ----- タイトル -------------------
1100 INIT"CRT:":CLS
1110 FOR I=1 TO 50:LOCATE RND*39,RND*23
1120 COLORRND*6+1:PRINT" ";:NEXTI
1130 RESTORE:FORI=3TO8:READA$:COLORI-2
1140 LOCATE5,I:PRINTA$;:NEXTI
1150 DATA" ┌┐┌────────┐┌─────┐ ┌┐┐┐┐
1160 DATA"┌┘├┐┌┐┐┌┬┐┤┌┐┐┌ │││┌┐││└┐
1170 DATA"│ │ ││││││││├├─│││┤││ │
1180 DATA"│ └──┘└┘└┴┴└┴┘└┘└  └┴┘└┴┴┘ │
1190 DATA"└┐  MADE BY Y.MIYAUSHIRO. ┌┘
1200 DATA"  └────────────────────────┘
1210 LOCATE7,10:COLOR7:PRINTCHR$(99)"...MAN  "
1220 LOCATE7,12:COLOR3:PRINT"●...ALIEN"
1230 LOCATE7,14:COLOR1:PRINTCHR$(96)"...UFO  "
1240 LOCATE7,16:COLOR6:PRINT"/...WALL "
1250 LOCATE7,18:COLOR2:PRINT"#...BOMB"
1260 FORI=10TO18STEP2:COLOR7
1270 LOCATE8,I:PRINTSCRN$(8,I,8);:NEXTI
1280 LOCATE20,11:PRINT"KEY FUNC."
1290 LOCATE20,13:PRINT#0"  ■";
1300 LOCATE20,14:PRINT#0"■┼■";
1310 LOCATE20,15:PRINT#0"  ■";
1320 LOCATE20,17:PRINT" [SPC]...OK!
1330 PLAY"C3EGCEGCE-ACE-ACE-ACE-AC-F-AC-F-AC-F-A-G-BC7
1340 FOR I=0 TO 7:COLOR I,7-I:LOCATE15,23:PRINT"HIT ANY KEY !";
1350 IF INKEY$=""NEXT:GOTO 1340
1360 INIT"CRT:":CLS
1370 LOCATE10,10:PRINT"< GAME START ! >":PRINTTAB(10)"■BY  Y.MIYAUSHIRO."
1380 PAUSE10:RETURN
```



〈アンケートの余白から〉「FOR MSX SPECIAL、いつまでたっても本屋に入らない。どったの？」(北海道・浅原裕之) ☆もう、半年以上も前に発売されたのにねえ。きっと本屋さんがどこかに隠しちゃったんだ。注文すれば取り寄せてもらえると思うけど……(100ページを見てね) ☆

■変数リスト
S……スコア
U……UFOの数
M……ミスの数
A……エイリアンのX座標
B……エイリアンのY座標
A1,B1……エイリアンの進行方向
A2,B2……エイリアンの旧座標
X……自分のX座標
Y……自分のY座標
X1,Y1……自分の旧座標
X2,Y2……自分の進行方向
H……ハイスコア
O……ボーナス
W……撃墜したUFOの数
M$……ミュージックデータ
I$……キー入力
P$……自分、ミサイルの進行方向にあるキャラクタ
C$……エイリアンの進行方向にあるキャラクタ
Z……エイリアンの進行方向決定

■プログラムの説明
10〜80　REM文
90〜120　初期設定1、2
130〜240　画面作成
250〜280　初期設定3
290〜310　スコア表示
320〜420　キー入力
430〜490　カベを押す
500〜530　自分表示
540〜630　エイリアン移動、表示
640〜680　ミスの処理
690〜750　ゲームオーバー処理
760〜910　ミサイル移動
910〜1000　作戦成功
1010〜1080　作戦失敗
1090〜1380　タイトル表示

■チェックポイント
メチャンコおもしろいゲームです。UFOの数が増えると、頭がパニックしてしまいます。エイリアンの動きが速すぎて、ゲームが楽しめないという人は、560行のA＝A＋A1をA＝A＋A1＊RND（1）＊RND（1)にして、570行のB＝B＋1ををB＝B＋B1＊RND（1）＊RND（1）にしてみてください。(エイキチ)



SPACE GAIO
MZ-2000/2200 MZ-1Z001

■遊び方の説明は40ページ

```
 10 CLR:DIMT$(6),W$(4)
 20 GOSUB2600
 30 S=0:R=1:M=3
 40 DEF KEY(8)=POKE$952,166↲
 50 PRINTCHR$(6)
 60 FORI=1TO5:FORL=0TO4
 70 IFI=L+1THENCURSORI,L:PRINTMID$("SPACE",I,1)
 80 NEXTL,I
 90 CURSOR6,0:FORI=1TO6:PRINTTAB(6);RIGHT$(T$(I),16):NEXT:GOSUB700
 100 POKE$952,0
 110 CURSOR0,6:PRINT"                                          "
 120 ONRGOSUB2400,2200,2400,2200,2400:T=0:K=1
 130 GOSUB2800
 140 FORI=1TOR*3
 150 I1=INT(RND(1)*36)+2:I2=INT(RND(1)*10)+9:IF(CHARACTER$(I1,I2)<>" ")+(CHARACT
ER$(I1,I2+1)=CHR$(30))THEN150
 160 CURSORI1,I2:PRINT"□":NEXT
 170 REM [redacted]  Main
 180 MUSIC"C0DRERFRGRARBR+CR+DR+ER+FR+GR+AR+BR":MU=1
 190 TI$="000000"
 200 USR($B000):IF(Y<>6)*(CHARACTER$(X,Y+1)="■")THENY=Y-1
 210 IF(B<>6)*(CHARACTER$(A,B+1)="■")THENB=B-1
 220 IF(D<>6)*(CHARACTER$(C,D+1)="■")THEND=D-1
 230 CURSOR5,19:PRINTW$(K):K=K+1:IFK=5THENK=1
 240 INP@234,W:ON-(W<>253)GOTO310
 250 ON-(Y>16)GOTO310
 260 IFCHARACTER$(X,Y+1)=" "THENIF(CHARACTER$(X-1,Y+1)=CHR$(31))+(CHARACTER$(X+1
 Y+1)=CHR$(31))THENMUSIC"G0B":CURSORX,Y+1:PRINT"▒":S=S+100:GOSUB700:GOTO310
 270 IFCHARACTER$(X,Y+1)=CHR$(31)THENMUSIC"G0B":CURSORX,Y+1:PRINT" ":S=S+100:GOS
UB700
 310 IF(CHARACTER$(X,Y+1)=" ")+(CHARACTER$(X,Y+1)="□")THENE=0:V1=1: GOTO330
 320 GETK$:E=(K$="4")-(K$="6"):IFASC(CHARACTER$(X+E,Y))<32THENE=0
 330 CURSORX,Y:PRINTCHR$(Q):Q=ASC(CHARACTER$(X+E,Y+V1)):X=X+E:Y=Y+V1:CURSORX,Y:P
RINT"#":V1=0
 350 ON-(Q=219)GOTO750:ON-(Q=120)GOTO850
 355 TI=60-(VAL(MID$(TI$,4,1))*60+VAL(RIGHT$(TI$,2))):T$=RIGHT$("00"+STR$(TI),3)
:CURSOR24,5:PRINT"TIME ";T$:ON-(TI<1)GOTO850
 380 G1=G:IF(CHARACTER$(A,B+1)=" ")+(CHARACTER$(A,B+1)="□")THENV1=1:G=0:GOTO410
 390 IFY=BTHENG=(X<A)-(X>A):G1=G
 400 IFASC(CHARACTER$(A+G,B+V1))<32THENG=0
 410 CURSORA,B:PRINTCHR$(W1):W1=ASC(CHARACTER$(A+G,B+V1)):A=A+G:B=B+V1:CURSORA,B
:PRINT"x":V1=0:G=G1:ON-(W1=35)GOTO850:IFW1=120THENW1=W2
 420 IF(A=2)+(A=37)THENG=-G
 440 ON-(R<2)GOTO460
 450 IFRND(1)<.2THENIFCHARACTER$(A,Y)=" "THENIFABS(X-A)>2THENMUSIC"-F0-E-D1":CUR
SORA,B:PRINTCHR$(W1):B=Y:CURSORA,B:PRINT"x":W1=32
 460 G1=H:IF(CHARACTER$(C,D+1)=" ")+(CHARACTER$(C,D+1)="□")THENV1=1:H=0:GOTO490
```

ポシェット告知板
〈アンケートの余白から〉「ポシェットにいっぱい書いてある"グー"っていうのが腹へったときの音、もしくはいびきのように思えてしまいます」(岐阜・高橋幸人)☆ゆみもそう思う☆

リスト次ページに続く



```
 470 IFY=DTHENH=(X<C)-(X>C):IFR>3THENG1=H
 480 IFASC(CHARACTER$(C+H,D+V1))<32THENH=0
 490 CURSORC,D:PRINTCHR$(W2):W2=ASC(CHARACTER$(C+H,D+V1)):C=C+H:D=D+V1:CURSORC,D
:PRINT"x":V1=0:H=G1:ON-(W2=35)GOTO850:IFW2=120THENW2=W1
 500 IF(C=2)+(C=37)THENH=-H
 510 ON-(R=5)GOTO550
 520 ON-(R<3)GOTO560
 530 IFRND(1)<.4THENIFCHARACTER$(C,D+1)=CHR$(31)THENIFD<YTHENCURSORC,D+1:PRINT"
":MUSIC"-F0-E-D"
 540 GOTO560
 550 IFX=CTHENIFCHARACTER$(C,D+1)=CHR$(31)THENCURSORC,9:PRINT" ":CURSORC,12:PRIN
T" ":CURSORC,15:PRINT" ":MUSIC"-F0R-FR-FR"
 560 IFTI<10THENPOKE3863,15:USR($0F14):POKE3863,48:GOTO200
 590 MUSICMID$(M$,MU,2):MU=MU+2:IFMU=27THENMU=1
 600 GOTO200
 690 REM ██████  Score print
 700 CURSOR24,0:PRINT"HI-SCORE ";RIGHT$("00000"+STR$(V),6):CURSOR24,3:PRINT"STAG
E";R
 710 CURSOR24,1:PRINT"SCORE ";RIGHT$("00000"+STR$(S),6):CURSOR24,2:PRINT"MAN ";M
 720 RETURN
 740 REM ██████  Score up
 750 MUSIC"F0GRG":S=S+500:T=T+1:Q=32:GOSUB700
 800 IFT=R*3THENMUSIC"D2EFGEFGFBR5":S=S+M*1000+TI*100:ON-(R=5)GOTO1200:R=R+1:GOS
UB700:GOTO110
 810 GOTO380
 840 REM ██████  Man die
 850 MUSIC"F2E3D4C5-B2R-BR-BR-BR-A3-G-F5R9":M=M-1:GOSUB700
 860 IFM=0THEN900
 870 IFW1=35THENW1=32
 880 IFW2=35THENW2=32
 890 CURSORX,Y:PRINTCHR$(Q):CURSORA,B:PRINTCHR$(W1):CURSORC,D:PRINTCHR$(W2):GOSU
B2800:GOTO190
 900 CURSOR10,11:PRINT"     GAME  OVER     "
 910 MUSIC"D3E5F2D4C-B3-A-G-F5-G-E2-F-E3-D-C5R9"
 920 IFS>VTHENV=S:CURSOR10,14:PRINT"You set NEW RECORD !":MUSIC"E2RFRGRERFRGRFRG
AB1ABAB+C+D3"
 930 CURSOR14,20:PRINT"HIT SPACE KEY"
 940 GETK$:IFK$="E"THENPOKE$952,166:END
 950 IFK$=" "THEN30
 960 GOTO940
 1200 CURSOR12,11:PRINT"CONGRATULATIONS !":MUSIC"D2EFGEFGAFGABGAB+CFGAB+C+D+ER+E
R+ER+ER+C+D+E+F+G4R9"
 1210 GOSUB700:GOTO920
 2000 REM ██████  Machine language data
 2010 DATA  62,208,211,232, 33, 69,209, 17, 29,209,205, 63,176, 33, 70,209
 2020 DATA  17, 30,209,205, 63,176, 33, 71,209, 17, 31,209,205, 63,176, 33
 2030 DATA  96,209, 17, 56,209,205, 63,176, 33, 97,209, 17, 57,209,205, 63
 2040 DATA 176, 33, 98,209, 17, 58,209,205, 63,176, 62, 64,211,232,201,  6
 2050 DATA  13,126, 18,  5,200,235,197,  1, 80,  0,  9,193,195, 65,176
 2110 RESTORE:FOR I=45056 TO 45134
 2120 READ A:POKEI,A
 2130 NEXT:RETURN
 2200 REM ██████  Stage 2,4
 2210 PRINT"▒    ████                              ████    ▒"
 2220 PRINT"▒    ████                              ████    ▒"
 2230 PRINT"▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒                  ▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒"
 2240 PRINT"▒    ████                              ████    ▒"
 2250 PRINT"▒    ████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒        ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒████    ▒"
 2260 PRINT"▒▒▒▒▒████                              ████▒▒▒▒▒"
 2270 PRINT"▒        ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒        ▒"
 2280 PRINT"▒    ████                              ████    ▒"
 2290 PRINT"▒▒▒▒▒████▒▒▒▒▒▒                  ▒▒▒▒▒▒████▒▒▒▒▒"
 2300 PRINT"▒    ████                              ████    ▒"
 2310 PRINT"▒        ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒        ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒        ▒"
 2320 PRINT"▒    ████                              ████    ▒"
 2330 PRINT"▒▒▒▒▒████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒████▒▒▒▒▒"
 2340 PRINT"     ████                              ████     "
 2350 PRINT"                                                "
 2360 PRINT"                                                "
 2370 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":RETURN
 2400 REM ██████  Stage 1,3,5
 2410 PRINT"▒    ████                              ████    ▒"
 2420 PRINT"▒    ████                              ████    ▒"
 2430 PRINT"▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒"
 2440 PRINT"▒    ████                              ████    ▒"
 2450 PRINT"▒    ████                              ████    ▒"
 2460 PRINT"▒▒▒▒▒████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒████▒▒▒▒▒"
 2470 PRINT"▒                                              ▒"
 2480 PRINT"▒    ████                              ████    ▒"
 2490 PRINT"▒▒▒▒▒████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒████▒▒▒▒▒"
 2500 PRINT"▒    ████                              ████    ▒"
 2510 PRINT"▒                                              ▒"
 2520 PRINT"▒▒▒▒▒████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒████▒▒▒▒▒"
 2530 PRINT"     ████                              ████     "
 2540 PRINT"     ████                              ████     "
```

ポシェット告知板

〈アンケートの余白から〉「VOL・5で気に入らなかったところ……このアンケート応募の〆切がない（なぜか気に入らない）」（大阪・坂崎俊雄）♠す、鋭い！ みんなボクが悪いのだ。だってお友達になりたかったんだもん（なんのこっちゃ）。うう、さあ殺せ、殺してくれ（あっちゃん）♠

```
2550 PRINT"                                                  "
2560 PRINT"                                                  "
2570 PRINT"                                                  ":RETURN
2600 REM [redacted] Title  Demo
2610 PRINTCHR$(6);:CONSOLEC40,S0,24,N
2620 T$(1)="                                    "
2630 T$(2)="                                    "
2640 T$(3)="                                    "
2650 T$(4)="                                    "
2660 T$(5)="                                    "
2670 T$(6)="                                    "
2680 FORI=1TO6:PRINTT$(I):NEXT:PRINT:PRINT:PRINT
2690 PRINT"    KEY FUNCTION         CHARACTERS":PRINT
2700 PRINT"                         「#」.....MAN":PRINT
2710 PRINT"                         「□」..CLASSIFIED PAPERS";
2720 PRINT"|SPACE|  |4|←#→|6|  "
2730 PRINT"                         「x」.....SPACE GAIO"
2740 TEMPO7:MUSIC"F3GGFGFGEFEDEFGA+CB+C+D5":GOSUB2000
2750 CURSOR8,21:PRINT"[redacted]  HIT ANY KEY  [redacted]"
2760 GETK$:IFK$=""THEN2760
2770 M$="G0C0G0C0E0G0D0F0A0G0F0A0B0"
2780 RETURN
2800 REM [redacted]  Init
2810 X=20:Y=16:A=2:B=14:C=37:D=14:E=0:G=1:H=-1:Q=32:W1=Q:W2=Q
2820 W$(1)="[redacted]                          [redacted]":W$(2)=W$(1):W$(3)=W$(1)
2830 W$(4)="                              "
2840 CURSORX,Y:PRINT"#":CURSORA,B:PRINT"x":CURSORC,D:PRINT"x"
2850 RETURN
```

■変数リスト

T$( )……タイトル文字
S……スコア
R……ステージ数
M……MANの数
T……書類をとった数
X……MANのX座標
Y……MANのY座標
E……MANのX方向増分
A……GAIO(1)のX座標
B……GAIO(1)のY座標
G……GAIO(1)のX方向増分
C……GAIO(2)のX座標
D……GAIO(2)のY座標
H……GAIO(2)のX方向増分
VI……MAN,GAIOのY方向増分
V……ハイスコア
M$……BGM
W$( )……エレベーター
MU……BGM制御

■プログラムの説明

10〜 40	初期設定
50〜 160	画面表示
170〜 190	MUSIC等
200〜 230	エレベーター
240〜 270	穴ほり、穴うめ
310〜 350	MAN移動
355	タイム表示
380〜 450	GAIO(1)移動
460〜 550	GAIO(2)移動
560	ブザー
590〜 600	BGM
690〜 720	スコア表示
740〜 810	書類をとったときの処理
840〜 890	MANがつかまったときの処理
900〜 960	ゲームオーバー処理
1200〜1210	5面クリア
2000〜2130	マシン語書きこみとデータ
2200〜2570	画面データ
2600〜2780	タイトルデモ
2800〜2850	変数初期化

■チェックポイント

前回のTOMkunと内容が少し似ているようですが、けっこう遊べて楽しいゲームです。

ただ画面が単調なのが気にかかります。自分のオリジナル面を作ってみても、おもしろいと思います。また、ある程度、面が進んだら、一時的にエレベーターが逆回転するようにしてもいいのではないかと思います。

（エイキチ）

ポシェット告知板

〈アンケートの余白から〉「ぼくの友達にPC−6001mkIIを持っている人がいるんだけど、プログラムを組むのがめんどくさいという。もったいないなー」（群馬・小林壮一）☆そのとーり！　パソコンはプログラムを組むためにあるのだ!!☆

マチルダ BABY
MSX (16K)

■遊び方の説明は41ページ

```
10 KEY6,"screen0"+CHR$(1)+CHR$(13)
20 CLEAR200,&HE3FF:SCREEN1,2:WIDTH28:COL
OR 4,1,1:KEYOFF:DEFINTA-R,T-Z:DEFUSR=&HE
400:DEFUSR1=&HE417:S1=10000
30 IF PEEK(&HE453)=255 THEN POKE&HE453,0
40 '---- ていぎ へ ----
50 GOSUB1420
60 '---- demo へ ----
70 GOTO 1210
80 '---- しょき 1 -----
90 RN=1:GE=1:LE=4:SC=0:FOR I=1 TO 3:AA(I
)=0:NEXT:GOSUB1110
100 FOR I=0 TO 6:MS$(I)=MID$("abcdefg",I
+1,1):NEXT
110 '---- しょき 2 ----
120 R=RND(-TIME):OQ=INT(RND(1)*4)+1:TI=3
00:Q=0:X=16:Y=24:FOR I=1 TO 3:AX(I)=224:
AY(I)=168:A(I)=0:TM(I)=0:C(I)=-(15-AA(I)
*2)*(AA(I)<>5):NEXT:PLAY"V14t200164"
130 FOR I=5-LE TO 4:PX(I)=16+20*(I-1)-(4
-LE)*20:NEXT
140 GOSUB900:TIME=0
150 '--- MAIN ------
160 TM=TI-TIME/60:LOCATE19,1:PRINTRIGHT$
(STR$(1000+TM),3):IF TM=0 THEN 1130
170 XX=X:YY=Y:A=STICK(0)
180 ON (A=1)*(Y>24)+(A=3)*(X<224)*2+(A=5
)*(Y<168)*3+(A=7)*(X>16)*4 GOTO 200,210,
220,230
190 P=1:MU$="":GOTO 310
200 Y=Y-16:P=4:MU$="o5cd":GOTO 240
210 X=X+16:P=3:MU$="o5GD":GOTO 240
220 Y=Y+16:P=1:MU$="o5dc":GOTO 240
230 X=X-16:P=2:MU$="o5dG"
240 V=VPEEK(&H1800+X/8+Y*4)
250 ON -(V>223)-(V=233)*2-(V=240)-(V=46)
*4 GOTO 280,290,300,270
260 GOTO 310
270 SC=SC+10:GOSUB1000:LOCATEX/8-2,Y/8:P
RINT" ":MU$="o7edc":GOTO 310
280 GOSUB 710:GOTO 310
290 X=XX:Y=YY:MU$="":GOTO 310
300 PUT SPRITE 0,(X,Y),12,1:BX=X/8-2:BY=
Y/8:GOSUB 600:GOTO 1130
310 PLAY"xmu$;":PUT SPRITE 0,(X,Y),10,P
320 L=L+1:IF L=4 THEN L=1
330 IF TM<TM(L) THEN TM(L)=0:BX=RX(L):BY
=RY(L):GOSUB600
340 IF A(L)=1 THEN IF TM<TA(L) THEN A(L)
=0 ELSE 560
350 A1(L)=AX(L):A2(L)=AY(L)
360 IF AA(L)=3 OR AA(L)=6 THEN M1=INT(RN
D(1)*2)*16+16 ELSE M1=16
370 IF AA(L)=1 OR AA(L)=6 THEN M2=INT(RN
D(1)*2)*16+16 ELSE M2=16
380 ON (RND(1)*6+4)MOD4+1 GOTO 390,400,4
10,420
390 MX=SGN(X-AX(L)):GOTO 430
400 MY=SGN(Y-AY(L)):GOTO 440
410 MX=INT(RND(1)*3)-1:GOTO 430
420 MY=INT(RND(1)*3)-1:GOTO 440
430 AX(L)=AX(L)+MX*M1:GOTO 450
440 AY(L)=AY(L)+MY*M2
450 IF AX(L)<16 OR AX(L)>224 OR AY(L)<24
 OR AY(L)>168 THEN 500
460 V=VPEEK(&H1800+AX(L)/8+AY(L)*4)
470 IF ((V=240) OR (V=232)) AND ((AA(L)=
2) OR (AA(L)=6)) THEN 510
480 ON -((V=248) OR (V=240) OR (V=232))-
(V=233)*2+((AA(L)=5)*3+(AA(L)=4)*4)*(V<2
23) GOTO 500,520,530,540
490 GOTO 550
500 AX(L)=A1(L):AY(L)=A2(L):GOTO 560
510 LOCATEAX(L)/8-2,AY(L)/8:PRINT"  ":LO
CATEAX(L)/8-2,AY(L)/8+1:PRINT"  ":GOTO 5
50
520 PUT SPRITE L,(AX(L),AY(L)),C(L),5:BX
=AX(L)/8-2:BY=AY(L)/8:TA(L)=TM-40:A(L)=1
:GOSUB 600:Z=4:SC=SC+((AA(L)+3)*10-TK)*1
0:GOSUB1000:GOSUB870:GOTO 550
530 LOCATEAX(L)/8-2,AY(L)/8:PRINT".":GOT
O 550
540 IF RND(1)<.4 THEN C(L)=C(L)+7+(C(L)=
7)*14
550 PLAY"o1"+"xms$(aa(l));"
560 PUT SPRITEL,(AX(L),AY(L)),C(L),5
570 IF A(L)=0 AND ABS(X-AX(L))+ABS(Y-AY(
L))<24 THEN C(L)=C(L)-(C(L)=0)*13:PUT SP
RITE L,(X,Y),C(L),5:GOTO 1130
580 GOTO 160
590 '---- ばくはつ しょり ----
600 V=0:BB=0:B1=0:B2=0:SOUND7,247:RESTOR
E 1840:FOR I=0 TO 13:READ W:SOUND I,W:NE
XT
610 FOR J=-2 TO 2 STEP2:FOR I=-2 TO 2 ST
EP2
```

リスト次ページに続く

```
620 IF BY+I>2 AND BY+I<22 AND BX+J>-1 AN
D BX+J<28 THEN V=VPEEK(&H1800+BX+J+(BY+I
)*32+2)ELSE660
630 IF V=248 THEN BB=1:GOTO 660
640 IF (I<>0 OR J<>0) AND V=233 THEN B1=
J:B2=I:GOTO 660
650 IF V>223 THEN LOCATE BX+J,BY+I:PRINT
"  ":LOCATE BX+J,BY+I+1:PRINT"  "
660 NEXTI,J:SOUND 7,248:IF BB=1 THEN VPO
KE&H201F,&H91:GOTO 1130
670 FOR I=1 TO 3:IF BX=RX(I) AND BY=RY(I
) THEN TK=TM(I)+15-TM:TM(I)=0
680 NEXT:IF B1<>0 OR B2<>0 THEN BX=BX+B1
:BY=BY+B2:GOTO 600
690 RETURN
700 ' ---- きゃら いどう ---
710 F1=X/8-2:F2=Y/8:FX=F1+(X-XX)/8:FY=F2
+(Y-YY)/8:Z=-(V=248)-(V=241)*2-(V=232)*3
-(V=226)*4
720 IF FX<0 OR FX>26 OR FY<3 OR FY>21 TH
EN IF Z=4 THEN 820 ELSE 800
730 F=0:FOR I=1 TO 3:F=F+(FX=AX(I)/8-2)*
(FY=AY(I)/8):NEXT:IF F>0 THEN 800
740 V=VPEEK(&H1800+FX+FY*32+2)
750 IF V>223 THEN IF V=233 THEN BX=FX:BY
=FY:GOTO 600 ELSE ON Z GOTO 800,810,800,
820
760 U=(FX=26)*((FY=21)*4+(FY=3)*3)+(FX=0
)*((FY=21)*2+(FY=3))
770 IF U=0 THEN MU$="o4ec":GOTO 840
780 IF Z=1 AND U=OO THEN LOCATE F1,F2:PR
INT"  ":LOCATE F1,F2+1:PRINT"  ":PUT SPR
ITE0,(X,Y),10,1:SC=SC+INT(TM/2)*10:GOSUB
1000:GOTO 1020
790 MU$="o7gfed":LOCATE F1,F2:PRINT"  ":
LOCATE F1,F2+1:PRINT"  ":GOSUB 870:GOTO
850
800 X=XX:Y=YY:MU$="":GOTO 850
810 IF V=248 THEN VPOKE &H201F,&H91:GOTO
 1130 ELSE MU$="o6ao7a":GOTO 840
820 MU$="o7a":Z=5:SC=SC+10:GOSUB 1000:Q=
Q+1:IF Q>3 THEN Q=1
830 RX(Q)=F1:RY(Q)=F2:TM(Q)=TM-15:FX=F1:
FY=F2:X=XX:Y=YY
840 LOCATE F1,F2:PRINT"  ":LOCATE F1,F2+
1:PRINT"  ":LOCATEFX,FY:PRINTG1$(Z):LOCA
TEFX,FY+1:PRINTG2$(Z)
850 RETURN
860 '---- わーぷ ----
870 CX=(INT(RND(1)*12)+1)*2:CY=(INT(RND(
1)*8)+3)*2-1
880 V=VPEEK(&H1800+CX+CY*32+2):IF V>223
THEN 870 ELSE LOCATE CX,CY:PRINTG1$(Z):L
OCATECX,CY+1:PRINTG2$(Z):RETURN
890 '---- screen ----
900 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209):NE
XT
910 LOCATE 11,0:PRINT"SCORE";SPC(2);"TIM
E";SPC(1);"STAGE"
920 GOSUB1000:LOCATE 18,1:PRINTTI;SPC(2)
;RIGHT$(STR$(1000+GE),3)
930 FOR I=5-LE TO4:PUT SPRITE I+4,(PX(I)
,0),10,1:NEXT
940 A=USR(0):VPOKE&H201F,&H71:FOR I=0 TO
 3000:NEXT:LOCATE0,3:A=USR1(0)
950 FOR Z=4 TO 1STEP-1:FOR I=0 TO 2+(Z=1
)*2:GOSUB870:NEXTI,Z
960 FOR I=1 TO 3:PUT SPRITEI,(AX(I),AY(I
)),C(I),5:NEXT
970 PUT SPRITE 9-LE,(0,209):FOR I=1 TO 2
4:PUT SPRITE 0,(16,I),10,1:NEXT
980 IF LE=1 THEN RETURN ELSE FOR J=6-LE
TO 4:FOR I=1 TO 20:PX(J)=PX(J)-1:PUT SPR
ITE J+4,(PX(J),0),10,2+(I=20):NEXTI,J:RE
TURN
990 '---- score ----
1000 LOCATE 11,1:PRINTRIGHT$(STR$(100000
000#+SC),7):RETURN
1010 '--- clear ----
1020 AA(1)=AA(1)+1:IF AA(1)=7 THEN AA(1)
=AA(1)-(6-AA(2)):AA(2)=AA(2)+1
1030 IF AA(2)=7 THEN AA(2)=AA(2)-(6-AA(3
)):AA(3)=AA(3)+1:AA(1)=AA(3)
1040 IF AA(3)=7 THEN AA(1)=0:AA(2)=0:AA(
3)=0
1050 PLAY"t80v15o5g8a16g8.f16e8.f16e8.d1
6d8.e16e8.e8r8a8g16a8.e8c16c8.c8r4d4c4"
1060 FOR I=0 TO 2:LOCATE 8,11+I:PRINTSPC
(12):NEXT:LOCATE8,12:PRINT" NEXT STAGE "
:FOR I=0 TO 14000:NEXT
1070 IF GE MOD 10=0 THEN LE=LE+1:IF LE>4
 THEN LE=4
1080 IF RN=PEEK(&HE453) THEN RN=1 ELSE R
N=RN+1
1090 GE=GE+1:GOSUB1110:GOTO 120
1100 ' ---- screen no. けってい ----
1110 AD=&HE418:FOR I=3 TO 1 STEP-2:POKE
AD,VAL("&H"+MID$(HEX$(&HE454+20*(RN-1)),
I,2)):AD=AD+1:NEXTI:RETURN
1120 ' ---- GAME OVER ----
1130 PLAY"v15t22018o5reee-ddc+c+ccdc4o4b
4o5e1":FOR J=0 TO 4000:NEXT:LE=LE-1:IF L
E>0 THEN 120
1140 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209):N
EXT:A=USR(0):FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 12:
LOCATE 8+J,11+I:PRINTCHR$(232):NEXTJ,I:L
OCATE9,12:PRINT" GAME OVER "
1150 IF SC>S1 THEN S1=SC:LOCATE 3,22:PRI
NT" You got high score ! " ELSE 1180
1160 PLAY"t180v1218o2aao3cefo2ao3cfo2ggb
o3dccego4a1d4r","t180v1518o4ag+ag+ag+ao5
co4b4g4o5e4r8e8f418eddcc416gddddde16d16c
8c2"
1170 IF PLAY(0) THEN FOR I=&H21 TO &H81S
TEP&H10:VPOKE&H201E,I:FOR J=0 TO 50 :NEX
TJ,I:GOTO 1170
1180 IF INKEY$<>"" THEN 1180 ELSE LOCATE
 8,19:PRINT" HIT ANY KEY ":LOCATE 0,0
1190 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 1190
1200 '---- demo ----
1210 CLS:LOCATE 10,23:PRINT" まちるだ"
1220 PRINT" みみみね   みみね  みみみね  みね  みね "
1230 PRINT" ┌みね─みね─みね─みね─みね─みね─みね──みね┐"
1240 PRINT" |みねみね  みみみみね みみみね   みみみね |"
1250 PRINT" |みね みね みね みね みね みね   みね  |"
1260 PRINT" └みみみみね─みね─みね─みみみみね───みね──┘"
1270 PRINTSPC(96);"PUSH";SPC(49);"MAKE--
--(1)";SPC(17);"GAME----(2)";SPC(17);"SA
VE----(3)";SPC(69);"HIGH-SCORE ";RIGHT$(
STR$(10000000#+S1),7);SPC(118);"────────
────────(C)S.A.S.──"
1280 D=0:I=0:J=1:P=3:MC$="21212428292124
291919232624242831"
1290 IN$=INKEY$:IF IN$="1"ORIN$="2"ORIN$
="3"THEN PLAY"V15132o5co4bo5cdcdedefefgf
gagag#8":FOR H=5 TO 6:PUT SPRITE H,(0,20
9):NEXT:ON VAL(IN$) GOTO 1350,90,1400
1300 IF PLAY(0)=0 THEN D=D+2+(D=32)*32:P
L=VAL(MID$(MC$,D-1,2)):PLAY"S14M650t1901
8n=pl;"
1310 I=I+J:IF I=200 THEN J=-1:P=2
1320 PUT SPRITE 5,(I,158),10,P:IF J=-1 T
HEN PUT SPRITE 6,(I+20,158),2,5:IF I=40
THEN J=0:P=1
1330 GOTO 1290
1340 '---- make screen ----
1350 CLS:LOCATE 5,10:INPUT "Teisei NO.";
RN:A=USR(0):IF RN>0 THEN GOSUB1110:LOCAT
E 0,3:A=USR1(0)
1360 LOCATE0,0:STOP:LM=PEEK(&HE453):LOCA
TE 0,0:PRINT"last screen no=";LM:INPUT "
SCREEN NO.";LD:AD=&HE454+(LD-1)*20
1370 IF LD<1 THEN 1210 ELSE IF LD>LM THE
N POKE&HE453,LD
1380 K=&H1862:FOR J=0 TO 19:A$="":FOR I=
0 TO 6:A=VPEEK(K):K=K+2:IF A=240 THEN A$
=A$+"1" ELSE A$=A$+"0"
1390 NEXTI:A$=A$+"0":POKE AD+J,VAL("&b"+
A$):K=K-((J+3)MOD2=0)*36:NEXTJ:GOTO 1210
1400 CLS:LM=PEEK(&HE453):LOCATE 5,8:INPU
T "SAVE LAST NO.";LM:LOCATE2,10:PRINT"SA
VE (SCREEN NO.1 -";LM;")":BSAVE"CAS:DATA
",&HE453,&HE454+(LM-1)*20+20:GOTO 1210
1410 '----- ていぎ -------
1420 RESTORE 1830:FOR I=0 TO 13:READ D:S
OUNDI,D:NEXT
1430 RESTORE1520:FOR J=1 TO 18:READG:FOR
 I=0 TO 7:READP$:VPOKE G*8+I,VAL("&h"+P$
):NEXTI,J
1440 FOR I=1 TO 5:READ W1,W2,W3,W4:G1$(I
)=CHR$(W1)+CHR$(W2):G2$(I)=CHR$(W3)+CHR$
(W4):NEXT
1450 VPOKE&H201C,&HF1:VPOKE&H201D,&H41:V
POKE &H201E,&H81:VPOKE&H201F,&H71:VPOKE&
H2006,&H21:VPOKE&H2007,&H21
1460 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 32:READD$
1470 B$=B$+CHR$(VAL("&h"+D$)):NEXTJ:SPRI
TE$(I)=B$:B$="":NEXTI
1480 '---- ましんご よみこみ ----
1490 AD=&HE400
1500 READ A$:IF A$<>"*" THEN POKE AD,VAL
("&H"+A$):AD=AD+1:GOTO1500 ELSE RETURN
1510 '---- DATA ----
1520 DATA 240,00,df,df,00,00,fd,fd,00
1530 DATA 232,00,df,df,00,00,fd,fd,00
1540 DATA 248,1F,60,4C,8C,8B,B3,B7,89
1550 DATA 249,A9,86,96,81,98,5B,60,1F
1560 DATA 250,F8,06,02,39,C9,C9,F1,91
1570 DATA 251,95,61,69,81,19,DA,06,F8
1580 DATA 241,00,00,06,07,7F,BF,5E,2E
1590 DATA 242,16,0A,04,02,00,00,00,00
1600 DATA 224,00,00,00,00,00,40,60,30
1610 DATA 225,18,0C,06,03,01,00,00,00
1620 DATA 226,3E,41,81,83,83,83,18,3F
1630 DATA 228,3F,5F,5F,5F,2F,2F,1F,07
1640 DATA 227,00,00,00,80,80,80,F0,88
1650 DATA 229,C4,FE,E2,E2,E4,C4,D8,E0
1660 DATA 233,09,08,22,0B,03,03,18,3F
1670 DATA 235,3F,5F,5F,5F,2F,2F,1F,07
1680 DATA 234,00,00,00,80,80,80,F0,88
1690 DATA 236,C4,FE,E2,E2,E4,C4,D8,E0
1700 DATA 248,250,249,251,241,224,242,22
5,232,232,232,232,226,227,228,229,233,23
4,235,236
1710 DATA 3C,23,27,2F,13,E5,13,4E,07,19,
62,4B,68,07,1A,1E,3C,C4,E4,F4,C8,97,C8,7
2,E0,98,46,D2,16,E0,58,78
1720 DATA 1C,07,0F,1F,16,44,16,49,07,09,
2A,6A,6A,07,1A,1E,78,88,C8,F8,78,B3,78,F
2,E0,10,EB,EB,1B,76,B0,F8
1730 DATA 0E,09,0B,0F,0E,1F,1E,0F,07,04,
89,DF,DF,6F,1A,1F,E0,40,F0,F8,C8,94,CC,F
8,F0,88,76,76,08,F0,68,78
1740 DATA 38,3B,3F,3F,1F,FF,1F,4F,07,1A,
63,4B,6C,06,1A,1E,1C,DC,FC,FC,F8,FF,F8,F
2,E0,5C,D0,E3,0F,FE,00,70
1750 DATA 00,07,1F,3F,3F,77,77,41,77,77,
3F,3F,1F,06,3E,00,00,E0,F8,FC,FC,EE,EE,8
2,EE,EE,FC,FC,F8,60,7C,00
1760 '---- ましんご DATA ----
1770 DATA11,40,18,21,16,e4,01,01,00,CD,5
C,00,EB,A7,13,7A
1780 DATAC6,E5,D2,03,e4,C9,F0,21,54,e4,1
6,0A,1E,02,CD,31
1790 DATAe4,23,CD,31,e4,2B,1D,C2,1E,e4,2
3,23,15,C2,1C,e4
1800 DATAC9,4E,06,07,CB,01,D2,46,e4,3E,F
0,CD,A2,00,3E,F0
1810 DATACD,A2,00,C3,50,e4,3E,20,CD,A2,0
0,3E,20,CD,A2,00,10,E2,C9,*
1820 '---- SOUND DATA ----
1830 DATA 16,0,19,0,22,0,0,56,16,16,16,1
00,60,8
1840 DATA 0,0,0,0,0,0,21,7,16,16,16,90,2
0,0
```

マチルダBABY画面例

■作者の作ってくれた１面から３面までの画面例がこれだ。"MAKE"のモードでとりあえずこの画面を作って遊んでみよう。あとはキミの知恵をしぼりだして作るべし。

■画面の作り方

デモ画面で１を選ぶと"Teisei NO.?"と聞いてくるので０を入力すると全部壁の画面が出てくる。そこでカーソル・キーとスペース・キーを使って写真のような通路を作ろう。１キャラクタの大きさはカーソル４個分だ。削りすぎたときは、ひらがなの"み"を押せば壁のキャラクタが出てくる。１面分できあがったら、カーソルを画面の左上まで持ってきて、CONTリターンとすれば、SCREEN NO.?と聞いてくるので、まず１を入力(これが画面の番号になる)。リターン・キーでデモにもどり、以下この繰り返しで画面を作っていってください。作るたびに、画面の番号を１つずつ大きくしていくことを忘れないように（LAST SCREEN NO.=…がそれまでに作った面の最後を表している)。

オリジナル面を作るときは、４つの隅を必ずあけ、10個以上の空白を作っておくこと。

画面をひととおり作ったら、デモ画面で３を選択。カセットをSAVE状態にして作った面の数を入力すると自動的にファイル名"DATA"でSAVEしてくれる。

■変数リスト

RN……面数
LE……ミークンの数
SC……スコア
AA( )……モンスターの種類
TI……タイム
X……ミークンのX座標
Y……ミークンのY座標
AX( )……モンスターのX座標
AY( )……モンスターのY座標
MU$……ミークン用BGM
MS$……モンスター用BGM

FX……ミークンの押しているキャラクタのX座標
FY……ミークンの押しているキャラクタのY座標
RX( )……爆弾のX座標
RY( )……爆弾のY座標
S1……ハイスコア
TM( )……爆弾の爆発タイム
OO……出口の番号
C( )……モンスターの色
TI( )……モンスターの動きだす時間

■プログラムの説明

10～ 30	初期設定
40～ 70	サブルーチンへ
80～100	ゲーム初期設定1
110～140	ゲーム初期設定2
160	TIME表示
170～310	ミークン移動
320～580	モンスター移動
590～690	爆発処理
700～850	ミークンが押しているキャラクタの処理
860～880	ワープ処理
890～980	初期画面
990～1000	スコア表示
1010～1090	面クリア処理
1100～1110	画面番号決定
1120～1190	ゲームオーバー
1200～1330	デモ
1340～1400	画面作成
1410～1470	各キャラクタ定義
1480～1500	マシン語読みこみ
1510～1750	キャラクタデータ
1760～1810	マシン語データ
1820～1840	サウンドデータ

■チェックポイント

マシン語データ確認のため、プログラムを打ちおわったら、次のプログラムをダイレクトで実行してください。

```
RESTORE 1770:
Z=0:FOR I=1TO8
3:READ D$:Z=Z+V
AL("&H"+D$):NEXT
I:PRINT HEX$(Z)
```

2406が表示されればOKです。

（エイキチ）

ENDLESS WAR
MSX (8K)

■遊び方の説明は42ページ

```
10 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,1,1:CLS:KEY OFF
:STOP ON
20 PHC=0:DEFINT A-Z:VPOKE &H2000+15,2*16
:VPOKE &H2000+12,9*16
30 A$(0)="bcbcbcbcbcbcbcbcbcbcbcbcbcbc"
40 A$(1)="cbcbcbcbcbcbcbcbcbcbcbcbcbcb"
50 ON STOP GOSUB 770
60 FORL=1TO11:READW:W=W*8:FORI=WTOW+7:RE
ADD$:VPOKE I,VAL("&H"+D$):NEXT I,L
70 DATA 97,54,25,42,A8,31,4A,94,22
80 DATA 98,00,10,28,14,68,A5,4A,A5
90 DATA 99,00,00,00,00,31,4A,94,22
100 DATA 100,38,38,38,34,68,A5,4A,A5
110 DATA 104,00,00,00,10,00,00,00,00
120 DATA 112,FF,00,FF,FF,FF,C3,C3,C3
130 DATA 113,FF,FF,FF,FF,00,FF,AA,55
140 DATA 114,08,18,18,FF,7E,3C,66,C3
150 DATA 115,40,73,7F,7F,7F,4C,40,40
160 DATA 116,4C,7F,7F,7F,73,40,40,40
170 DATA 121,00,10,38,74,FA,F4,F5,74
180 FORL=0TO11:A$="":FORI=1TO32:READB$:A
$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):SPRITE$(L)=A$:NE
XT I,L
190 DATA00,80,40,2C,1E,18,1E,CC,DB,DD,CB
,D7,D1,5F,1A,1B,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,CF,F4,60,00,00,00
200 DATA1D,0B,06,0E,1C,28,3E,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,80,C0,E0,70,28,38,3E,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
210 DATA00,00,00,00,00,00,00,01,04,00,01
,00,00,00,00,00,1C,54,08,94,20,88,20,08,
80,12,00,00,00,00,00,00
220 DATA00,00,00,00,00,00,03,0F,F8,17,1B
,01,00,00,00,00,00,00,1C,3C,7C,FC,F0,E8,
28,E8,F0,F8,7C,1E,07,FF
230 DATA00,00,00,00,00,00,07,78,78,07,00
,00,00,00,00,00,7F,07,07,0F,0F,FB,34,F5,
F5,34,FB,0F,0F,07,07,7F
240 DATA00,3E,03,03,01,00,07,F8,F8,07,00
,01,03,03,3E,00,00,03,07,8F,BF,DC,61,FD,
FD,61,DC,BF,8F,07,03,00
250 DATA00,00,00,00,C0,E0,F0,F8,1F,D4,BF
,48,28,FF,08,FF,00,00,00,00,00,00,00,70,
FC,17,F8,00,00,F0,00,00
260 DATAC0,60,30,1C,0F,07,18,17,17,18,07
,0F,1C,30,60,C0,00,00,00,00,00,C0,38,C7,
C7,38,C0,00,00,00,00,00
270 DATAC0,E0,F0,FF,01,00,00,15,15,00,00
,01,FF,F0,E0,C0,00,00,00,70,80,C0,E0,9F,
9F,E0,C0,80,70,00,00,00
280 DATA00,00,00,00,00,00,90,A5,D0,0A,04
,D0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,00,
A0,90,B0,A0,00,00,00,00
290 DATA81,01,02,25,55,D5,A9,35,A5,5B,6C
,11,0A,05,81,02,C1,40,A4,74,A9,94,A5,75,
22,54,92,A0,C8,20,50,A0
300 DATA00,00,00,00,00,00,00,FB,FB,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,EF,
EF,00,00,00,00,00,00,00
310 CLS:LOCATE6,5:PRINT"[END LESS WAR]":
LOCATE 3,22
320 PRINT"(C) 1984 MASAKI SATOH":LOCATE
7,20:PRINT"HIT [SPC] KEY":NK=2
330 SC=0:TP=0:TW=26:S=0:MS=0:PUTSPRITE0,
(110,55),15:PUTSPRITE1,(110,71),15
340 PUTSPRITE3,(110,94),5:PUTSPRITE4,(15
0,94),5:PUTSPRITE8,(75,130),14
350 PUTSPRITE5,(75,94),5:PUTSPRITE6,(110
,130),14:PUTSPRITE7,(150,130),14
360 ST=STRIG(0)+STRIG(1):IF ST THEN CLS:
GOTO 370 ELSE 360
370 FORI=0TO11:PUTSPRITEI,(0,0),0:NEXT:F
ORI=0TO50
380 R=RND(1)*27:R1=RND(1)*20:LOCATE R,R1
:PRINT"h":NEXT
390 LOCATE0,0:PRINT"LEFT : 2":LOCATE15,0
:PRINT"SCORE : 0"
400 FORI=0TO27:FORL=21TO22:LOCATEI,L:PRI
NT CHR$(97):NEXTL,I
410 FORI=0TOSC+1:LOCATEI,1:PRINT" ":NEXT
:SQ=0:FORI=0TOSC:LOCATE0+SQ,1:PRINT"r"
420 PLAY"V13O6A10":SQ=SQ+1:FORL=0TO500:N
EXT L,I:A=100:B=100:FORI=2TO11:PUTSPRITE
I,(0,0),0:NEXT
430 PLAY"T200L60O5V13S0M60000B9R9A6G5B9A
9B9O6C9"
440 FORI=12TO8STEP-1:PLAY"V=I;D5":NEXT
450 EX=0:EY=RND(-TIME)*140+10:EQ=RND(1)*
3+6
460 X=240:Y=RND(-TIME)*140+10:PUTSPRITEQ
,(0,0),0:Q=RND(1)*3+3
470 PUTSPRITE0,(A,B),15:PUTSPRITE1,(A,B+
16),15:PUTSPRITE2,(0,193),0
480 W=STICK(0)+STICK(1):C=(W=6)+(W=7)+(W
=8)-(W=2)-(W=3)-(W=4)
490 D=(W=8)+(W=1)+(W=2)-(W=4)-(W=5)-(W=6
):C=C*10:D=D*8
500 IF B>133 AND A-8>15 THEN A=A-8
510 IF A+C<15 OR A+C>230 OR B+D<8 OR B+D
>140 THEN C=0:D=0
520 ST=STRIG(0)+STRIG(1):IF ST AND MS=0
THENPLAY"O3S6M500DDDDDD":MS=1:MX=A:MY=B
530 PUTSPRITE10,(0,0),0:IF MS=1 THEN MX=
MX+14 ELSE 620
540 PUTSPRITE11,(MX,MY),13:IF MX>240 THE
N PUTSPRITE 11,(0,0),0:MS=0
550 IF X-20=<MX AND X+20>=MX AND Y-10=<M
Y AND Y+10>=MY THEN 560 ELSE 580
560 PUTSPRITE11,(0,0),0:PUTSPRITE9,(0,0)
,0:PUTSPRITEQ,(X,Y),4:PUTSPRITE10,(X,Y),
8
570 FORI=0TO200:NEXT:PUTSPRITEQ,(0,0),0:
MS=0:S=S+100:X=240:Y=RND(1)*140+10:Q=RND
(1)*3+3:GOTO610
580 IF EX-20=<MX AND EX+20>=MX AND EY-10
=<MY AND EY+10>=MY THEN 590 ELSE 620
```

ポシェット告知板

〈ネコの名前発表！〉う～む、これもおそろしい結果が出てしまった……。結果を発表するまえに、選考現場から実況中継します。所は東京都神田のテクノポリス編集室ポシェット小屋。時は1月10日夜。選考委員は、生みの親・パンプ、突然笑い出す癖のあるあっちゃん、(続く)

リスト次ページに続く



(続き) 朝ご飯を食べると必ず下痢をするクー、すっかりポシェット読者の人気者になってしまったたけちゃん、変なことを書くとあとがこわいエイキチ、スキーで頭にけがをしてホウタイをグルグルまいて出てきたゆみちゃん、の6人。以下6人の会話です。(続く)

```
590 PUTSPRITE11,(0,0),0:PUTSPRITEEQ,(EX,
EY),14:PUTSPRITE10,(EX,EY),8
600 FORI=0TO200:NEXT:PUTSPRITEEQ,(0,0),0
:MS=0:S=S+50:EX=10:EY=RND(1)*140+10:EQ=R
ND(1)*3+6
610 PLAY"O8V13S10M5000D64E64":LOCATE22,0
:PRINT S:GOTO 470
620 PUTSPRITE9,(X+13,Y),0:IF D<0 THEN PU
TSPRITE2,(A-12,B+14),8
630 IF B+5>140 THEN 640 ELSE B=B+4
640 LOCATE0,20:PRINT A$(PCH):PCH=PCH+1:I
F PCH=2 THEN PCH=0
650 LOCATETW,19:PRINT CHR$(121)+" ":LOCA
TETW,20:PRINT CHR$(100)+CHR$(98)
660 TW=TW-1:IF TW=0 THEN LOCATE1,19:PRIN
T " ":TW=26
670 X=X-7:PUTSPRITEQ,(X,Y),5:PUTSPRITE9,
(X+13,Y),8:IF X<0 THEN GOTO 460
680 IF X-15=<A AND X+15>=A AND Y-15=<B A
ND Y+15>=B THEN Y=RND(-TIME)*140+10:X=25
0:Q=RND(1)*3+3:GOTO 780
690 Y=Y+Z:IF B-10>Y THEN Z=10 ELSE IF B+
29<Y THEN Z=-10
700 IF Y+Z>148 THEN Z=-8
710 EX=EX+8:PUTSPRITEEQ,(EX,EY),14:IF EX
>245 THEN EX=0:EY=RND(-TIME)*140+10:PUTS
PRITEEQ,(0,0),0:EQ=RND(1)*3+6
720 IF EX-15=<A AND EX+15>=A AND EY-15=<
B AND EY+15>=B THEN EY=RND(-TIME)*140+10
:EX=0:EQ=RND(1)*3+6:GOTO 780
730 EY=EY+EZ:IF B+16<EYTHEN EZ=-6 ELSE E
Z=6
740 TP=TP+1:IF TP>199 THEN TP=0:GOTO880
750 IF EY+EZ>148 THEN EZ=-5
760 SR=RND(-TIME)*13+2:VPOKE &H2000+13,S
R*16:A=A+C:B=B+D:GOTO 470
770 COLOR 15:CLS:SCREEN 0:WIDTH 40:PRINT
"GOOD-LUCK ! GOOD-BYE !":PLAY"V13O6B25D1
0B25D10":END
780 NK=NK-1:IF NK=-1 THEN 810 ELSE LOCAT
E6,0:PRINT NK:MS=0:PUTSPRITE2,(0,0),0
790 FORI=BTO145:PUTSPRITE0,(A,I),15:PUTS
PRITE10,(A,I+4),8:PUTSPRITE1,(A,I+16),15
800 NEXT:PUTSPRITE11,(0,0),0:A=100:B=100
:FORI=0TO3000:NEXT:PUTSPRITE6,(0,0),0:GO
TO 410
810 FORI=0TO11:PUTSPRITEI,(0,0),0:NEXT:F
ORI=0TO27:LOCATEI,0:PRINT" ":NEXT
820 PLAY"V14O3F10R20F10E5G5R10F10R20F10E
5G5R20G10R20G10F5B5A10G10F10E10C5"
830 VPOKE 8223,&H90:LOCATE9,7:PRINT"GAME
 OVER":LOCATE7,10:PRINT"YOUR SCORE";S
840 IFS>HSTHEN HS=S:LOCATE4,19:PRINT"YOU
 MADE HIGHT SCORE"
850 LOCATE6,13:PRINT"HIGHT SCORE";HS:LOC
ATE7,16:PRINT"PUSH [SPC] KEY"
860 ST=STRIG(0)+STRIG(1):SR=RND(1)*13+2:
VPOKE &H2000+13,SR*16
870 IF ST THEN FORI=0TO2000:NEXT:GOTO 31
0 ELSE 860
880 LOCATE0,20:PRINTA$(PHC):LOCATETW+1,1
9:PRINT" ":FORI=2TO11:PUTSPRITEI,(0,0),0
890 NEXT:FORI=ATO15STEP-1:PUTSPRITE0,(I,
B),15:PUTSPRITE1,(I,B+16),15
900 NEXT:A=15:FOR I=B TO 140:PUTSPRITE0,
(A,I),15:PUTSPRITE1,(A,I+16),15:NEXT
910 FORI=21TO13STEP-1:LOCATE0,20:PRINT A
$(PHC):PHC=PHC+1:IF PHC=2 THEN PHC=0
920 LOCATEI,20:PRINT "qqqqcdc":LOCATEI,1
9:PRINT "pppp y "
930 LOCATEI,18:PRINT"s ":FORL=0TO150:NEX
T L,I
940 FOR I=A TO 100:PUTSPRITE0,(I,140),15
:PUTSPRITE1,(I,156),15:NEXT:MS=0
950 PLAY"L10V13O4S0M60000AGFGABABO5C1"
960 FORI=0TO15:LOCATE13,18:PRINT"s":FORL
=0TO300:NEXT L:LOCATE13,18
970 PRINT"t":FORL=0TO200:NEXT L:SR=RND(-
TIME)*13+2:VPOKE &H2000+13,SR*16:NEXT I
980 A=100:B=100:LOCATE13,18:PRINT" ":SC=
SC+1
990 LOCATE13,19:PRINT"        ":LOCATE0,20
:PRINTA$(PHC):FORI=140TO100STEP-1
1000 PUTSPRITE0,(A,I),15:PUTSPRITE1,(A,I
+16),15:NEXT:GOTO 410
```

■変数リスト

SC……ステージ数
TP……基地までの距離
TW……木の座標
S……スコア
HS……ハイスコア
ST……STRIG入力判定用
W……STICK入力判定用
A……自機のX座標
B……自機のY座標
C,D……自機の移動用
MS……ミサイルが出ているか
MX……ミサイルのX座標
MY……ミサイルのY座標
NK……自機の数
X,Y……敵の座標
EX,EY……敵の座標
Z,EZ……敵の移動用
A$( )……地面のキャラクタ

■プログラムの説明

10～ 50　初期設定
60～170　キャラクタデータ
180～300　スプライトデータ
310～360　タイトル画面
370～460　画面設定
470～510　自機移動
520～550　ミサイル発射
560～610　敵の爆発
620～770　敵の移動
780～800　自機の爆発
810～870　ゲームオーバー
880～1000　ステージクリア処理

■チェックポイント

キャラクタがとてもいいですね。距離TPが200になるとステージクリアになりますが、画面の表示がなく、ちょっとまのびする感じです。

740 TP=TP+1：の次にLOCATE9，0：PRINTUSING"####"；TPを付けたしてみてください。

(エイキチ)

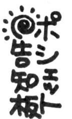
HOP JOKER

MSX(16K)

■遊び方の説明は43ページ

```
10 CLEAR 300,&HEBFF:SCREEN 1,2,0:COLOR 15,12,1:WIDTH 32:KEY OFF
20 DEFINT A-Y:DEFSNG Z:DEFSTR D:DEFUSR=&HEC00:DIM X(18),Y(18):Z=RND(-TIME/2):H=0
30 DEFFNM(I)=VAL("&H"+MID$(D,I*J+1,I)):DEFFNR(I)=INT(RND(1)*I):DEFFNL(X,Y)=-X*(Y
>(X-1))-Y*(Y<X):DEFFNS(I,J)=VPEEK(&H1B00+J+I*4)
40      RESTORE 620:FOR I=0TO32:READ D:S=0:FOR J=0TO16:S=S XOR FNM(4):NEXT:PRINT
"[";PEEK(&HF6A3)+PEEK(&HF6A4)*256;"] --- ";MID$("OKNG",(S=0)*2+3,2):NEXT:END
50 RESTORE 610:FOR I=0TO18:READ X(I),Y(I):NEXT:LOCATE12,22:PRINT"HOP JOKER"
60 FOR I=0TO 3:READ D:FOR J=0TO31:VPOKE &H300 +I*32+J,FNM(2):NEXT:NEXT
70 FOR I=0TO 3:READ D:FOR J=0TO31:VPOKE &H3800+I*32+J,FNM(2):NEXT:NEXT
80 FOR I=0TO23:READ D:FOR J=0TO31: POKE &HEC00+I*32+J,FNM(2):NEXT:NEXT
90             READ D:FOR J=0TO31:VPOKE &H2000     +J,FNM(2):NEXT
100 FOR I=0TO7:VPOKE &H150+I,VPEEK(&H378+I):NEXT:AB=&HEEFD:AR=&HEED5
110 DB="**"+STRING$(2,29)+CHR$(31)+"**"
120 B=0:GOSUB 480:S=0:L=1
```

```
130 E=10:M=0:N=FNL(8,L¥3+1):B=FNL(25,L¥2):P=FNL(159,L*9):W=3000-L*150:W=-W*(W>0)
140 GOSUB 500:GOSUB 550:GOSUB 590
150 PLAY "T154S0M800O5L16CD8.EFGABA8.GF8.GA8.GFEDCD8.ED8.T150CDEFDEFGEFGAFGAT15
1BDEFGEFT150GAFGABO6C4","T160V12O2L4CECEDCECDEFGABO3C4.","T160V11O6L8CEG4CEG4CEG
4CEG4CEG4CEG4CEG4O7C2"
160 IF PLAY(0)<0 THEN 160
170 LOCATE 8,7:PRINT "[":E:"]  "
180 Z=USR(W):Z1=Z¥256:Z2=ZMOD8:Z1=Z1-255*(Z1<=0):Z2=8-(Z2-8*(Z2<=0)):C=FNS(Z2,3)
190 IF Z1< 40 THEN IF C= 9 THEN 370 ELSE E=E-1:GOTO 170
200 IF Z1< 80 THEN IF C=10 THEN 370 ELSE E=E-1:GOTO 170
210 IF Z1<120 THEN IF C=15 THEN 370 ELSE E=E-1:GOTO 170
220 IF Z1<160 THEN IF C= 5 THEN 370 ELSE E=E-1:GOTO 170
230 PLAY "T200S0M6000L16O4B6A#7A8G#9G10M3000F#FM2000ED#M1300DC#M8000C2","T200V15
L16O5CEV14CEV13CEV12CEV11CEV10CEV9CEV8CECE","T200L16V13O2CDECDECDECDECDEC"
240 J=0:FOR I=0TO8:J=J+PEEK(AR+I*4+3):NEXT:IF J=0 THEN 270
250 IF PLAY(0)<0 THEN 250
260 M=M+1:LOCATE 10,10:PRINTM:IF M<3 THEN 180
270 PLAY "T200S0M7000L8O4CEDC.EG.O5CO4AGE.CD.EEEG.FD.C2..","T200 V11L8O3CCEDEEEC
EDEDDDCDEFEEDDCC","T200O7V10L8CEDC.DD.EEEC.DD.CCCEEDDCCC"
280 FOR I=0TO7:IF FNS(I,0)<209 THEN J=I:C=FNS(I,3):X=FNS(I,1):Y=FNS(I,0)
290 NEXT:TS=30:TN=J:TX=X:TY=Y:TA=76:TB=124:TC=C:GOSUB 600
300 FOR I=0TO90STEP2:PUT SPRITE J,(76+I,124),C,1
310 LOCATE 10+INT(I/8),16:PRINT MID$(" GAME OVER ",1+INT(I/8),1):NEXT
320 IF H<S THEN H=S ELSE 360
330 TS=20:TN=J:TX=166:TY=124:TA=104:TB=98:TC=C:GOSUB 600
340 FOR I=0TO50 STEP 2:PUT SPRITE J,(108+I,98),C,1
350 LOCATE 14+INT(I/8),13:PRINT MID$(STR$(H),1+INT(I/8),1):NEXT
360 IF INKEY$=CHR$(13) THEN S=0:L=1:GOTO 130 ELSE 360
370 PLAY "T200S0M1M9000L16O4GO5CEGCEGO6C1","T200S0L16O4EGO5CEO4GO5CEG1","T200S0L
16O4CEGO5CO4EGO5CE1"
380 F=0:FOR I=0TO8:F=F+PEEK(AR+3+I*4):NEXT
390 S=S+F*E/50:LOCATE 9,6:PRINT S:POKE AB+Z2*8,0:N=N-1
400 IF N>0 THEN 180 ELSE IF E<10 THEN 470
410 IF PLAY(0)<0 THEN 410
420 PLAY "T160S8M2000L4O5ABAEDEFDECDO4BO5CO4BS0M5000A1","T160O3V11L4CDFADEFAFEDA
CEV9A4","T160O7V8L4ABAEDEFDECDO6BO7CO6BA4"
430 TS=60:TN=Z2:TX=FNS(Z2,1):TY=FNS(Z2,0):TA=28:TB=42:TC=FNS(Z2,3):GOSUB 600
440 FOR I=0TO90 STEP 2:PUT SPRITE Z2,(28+I,42),TC,0
450 LOCATE 4+INT(I/8),6:PRINT MID$("BONUS"+STR$(F)+"     ",INT(I/8)+1,1):NEXT
460 S=S+F
470 IF PLAY(0)<0THEN 470 ELSE L=L+1:GOTO 130
480 PRINT "**";STRING$(255,42);STRING$(255,42);STRING$(255,42);:VPOKE &H1AFF,42
490 FOR I=1TO22:LOCATE 1,I:PRINT MID$(SPACE$(30),1,27-(I MOD 5><0)*3);:NEXT
500 RESTORE 950
510 READ I,J:IF I>0 THEN LOCATE I,J:READ D:PRINT D:GOTO 510
520 FOR I=0TO18:LOCATE X(I),Y(I):PRINT "  "+STRING$(2,29)+CHR$(31);"  ":NEXT
530 IF B>0 THEN FOR I=1TOB:J=FNR(19):LOCATE X(J),Y(J):PRINT DB:NEXT
540 LOCATE 9,6:PRINT S;"  ":LOCATE 10,8:PRINT L:LOCATE 10,10:PRINT M:RETURN
550 FOR I=0TO7:D="59AF":J=FNR(4)
560 POKE AB  +I*8,-FNM(1)*(I<N):POKE AB+1+I*8,INT(RND(1)*200)+20
570 POKE AB+3+I*8,10:POKE AB+4+I*8,255:POKE AB+6+I*8,0:POKE AB+7+I*8,9
580 NEXT:RETURN
590 FOR I=0TO8:POKE AR+2+I*4,0:POKE AR+3+I*4,P:NEXT:RETURN
600 FOR I=0TOTS:PUT SPRITE TN,(TX+I*(TA-TX)/TS,TY+I*(TB-TY)/TS),TC,0:NEXT:RETURN
610 DATA 1,4,1,18,3,8,3,14,5,1,8,11,8,16,9,4,14,8,16,8,16,16,16,18,18,8,20,8,21,
15,22,1,22,3,23,15,26,9
620 DATA 3F7F7F7F3F000000FFFFFFFFFF000000FCFEFEFEFC0000003C7F7F7F3F0F0000020F
630 DATA 00FFFFFFFFFF00003CFEFEFEFCF00000387F7F7F3F0F00000081FFFFFFFFFF00B981
640 DATA 1CFEFEFEFCF0000000387F7F7F3F0F00000081FFFFFFFFFF001CFEFEFEFCF0006069
650 DATA 00003C7F7F7F3F07000000FFFFFFFFFF00003CFEFEFEFCE0B574669ACBBD5A8F00C4
660 DATA 040A241BAF3F5FAF1F6F174F151D020160A058D0FDFEFDFEFCFBF4F8DA4428400DCA
670 DATA 010502352B3F4F3F1FBF4F1F5B2512019040B46CFAF5FAF8FAFDF3FCF4F0A0500734
680 DATA 01040D2F3F4F175F0B5F270D160500000048A45AF8E2FCD0E8F2F854A840400046AA
690 DATA 0A050F2F3FCFBF5F1F5FAF5F362D02094048A4DAF8F2FDF8FCF2FCD4AC4050801CE0
700 DATA 23235E235613ED53FBEEE5215DEF115EEF01FF023620EDB0CD4EECAF32F9EECDA278
710 DATA 5BECCD42ECCD5BECCD42ECCD5BECCD42ECCDD7ED3AF9EEA728E1E1772B3AFAEE6192
720 DATA 77C92AFBEE110100A7ED5220FCC9210018115DEF010003CD5900C9DD21FDEE068232
730 DATA 08CDA1EC110800DD1910F6DD21FDEE213DEF0608DD7E03D6067723DD7E01D604F005
740 DATA 7723ED5FE60C7723DD7E007723110800DD1910E0213DEF11001B012000CD5C00A368
750 DATA C9DD7E00A72005DD3603D7C9CDB7EDE5FDE13E2AFDBE00200EFDBE202009DD36A70F
760 DATA 0401CD4BEE1811FDBE01200CFDBE212007CD4BEEDD3604FFDDCB067E2820FDBEEFFD
770 DATA 00207DFDBE012078DD7E052F6FDD7E062F6723DD7505DD7406CD4BEE1862FDBE261A
780 DATA 202007FDBE21200218DEFD7E20FE60384F6FFD7E21FE60384767FE6330177DFE1BA2
790 DATA 633012DD7E07A728043DCD51EEDD7707CDA3ED182B7CFE6338207DFE633815DD3EEB
800 DATA 7E073CFE0A38023E0ADD7707CDA3EDCD57EE180CDD3604FF18E5DD36040118DF586D
810 DATA DD7E04DD8601DD7701DD6E02DD6603DD5E05DD560619DD7502DD7403DD7E07A7C789
820 DATA 2810DD6E05DD66061128001 9DD7505DD7406DD7E01FEF0C0DD6E0378E60767225849
830 DATA F9EEC9DD6E0711BFEE260029197EDD7705237EDD7706C9D5F5115DEFDD7E03E6D6C6
840 DATA F86F260029291916 00DD7E01CB3FCB3FCB3F5F19F1D1C9FD21DEF1DD21D5EE062356
850 DATA 09C5CDFDEDC1110400DD191BFD1910F121DEF111811A015B00CD5C00C9DD7E02774F
860 DATA A72019DDBE032817DD7E00CD4101DDA601200CDD3503DD3602041803DD3502DD49DA
870 DATA 4602043E5D3C3C3C10FBFD7740 3CFD77413CFD7742DD7E03A720043E1C1808E6448E
880 DATA F007070707C630FD7701C9E52174EE180AE5218DEE1804E521A6EED5F556237E697D
890 DATA 23FEFF2002ED5F5F7ACD93007EA720EDF1D1E1C900FF010002FF030104FF0502270F
900 DATA 07F8081009100A100C030D000000000104020003 0404FF050407F8081009100A0EE6
```



(続き) **あっちゃん**「わては『ニャオス』(愛知・コズミックヒーロー)がええと思うとりま。これなら受けるで」(アーモンドチョコの食べすぎで突然関西弁をしゃべりだした) **パンプ**「だあめ! それじゃ恐竜になっちゃうじゃないか」 **クー**「おお、ナーイス。もう把握ingハグハグ!(続く)

リスト次ページに続く



```
910 DATA 100C060D0000000A0102020B0302040C050207F8081009100A100C060D0000001AE0
920 DATA 0040FE80FDC0FC00FC80FB00FB80FA00FA80F900F90580009F0520009F030100A283
930 DATA 9F0508009F0280009F0408009F0404009F0204009F0208009F5D02D1070F0D001F84
940 DATA 111111FC1CBC9C9CFCFCFCFC7C9C1111111111111111111111111111111111ED40
950 DATA 3,3,[[[ HOP JOKER ]]],4,13,HIGH SCORE,2,21,"Z  X  C  V  B  N  M  <  >"
960 DATA 4,6,SCORE,5,8,LEVEL,6,10,MISS,8,16,"                   "
970 DATA 24,2,RED=>,23,17,BLUE=>,22,12,WHITE=>,21,7,YELLOW=>,0,0
```

ポシェット告知板

(続き) これに決まり！『ポップ君』(東京・風間純)。ポシェットのポとプログラムのプを取ったんだって。ホレ、4コマまで描いてくれてるんだぜ」**パンプ**「だめ」(続く)

■変数リスト

AB……ボールのワークエリアのアドレス
AR……フリッパーのワークエリアのアドレス
B……障害物の数
E……得点の倍率
F……フリッパーの残り打数
H……ハイスコア
L……レベル
M……ミスの数
N……ボールの数
P……フリッパーの初期の打数
S……スコア
TA,TB,TC,TN,TS,TX,TY……スプライト移動用
W……ウェイトタイム
Z……機械語ルーチンからのパラメータ
Z1……右端に行ったボールの高さ
Z2……右端に行ったボールのナンバー

■プログラムの説明

10～30　スクリーン設定、変数定義、関数定義
40　チェックサム
50～110　キャラクタ、機械語の書きこみ
120～160　ゲームの初期化
170～220　メインルーチン
230～260　ミスの処理
270～360　ゲームオーバー
370～410　ボールの入ったときの処理
420～470　ボーナス
480～540　画面作成
550～580　ボールの初期化
590　フリッパーの初期化
600　スプライトの移動
610　障害物の位置データ
620～650　キャラクタデータ
660～690　スプライトデータ
700～930　機械語データ
940　カラーデータ
950～970　画面データ

■マシン語の説明

EC00～EC41　メインルーチン
EC42～EC4D　ウエイト
EC5B～EDD6　ボールを動かす
EDD7～EE4A　フリッパーを動かす
EE4B～EEBE　音を出す
EEBF～　ワークエリア

■内蔵チェックサムの使い方

このプログラムには、前号のTAP-TAP！と同様に内蔵チェックサムがあります。

リストの40行がデータ部分のチェックサムになっています。すべて打ちこみRUNさせると行番号を表示しながらOK！と表示していきます。もし、NGが出たらその行が間違っているのでLISTにもどして修正してください。すべてOK！となったら、40行を一応REM文にして（リストの空白部分にREMと打ちこんでリターンするだけです)、RUNさせてください。　（エイキチ）

ROPE ROPE
JR-200

■遊び方の説明は44ページ

```
100 REM  **********************
110 REM  *                    *
120 REM  * R O P E   R O P E *
130 REM  *                    *
140 REM  * program :NAGA      *
150 REM  *     day :9/29      *
160 REM  *     for :JR-200    *
170 REM  *                    *
180 REM  **********************
190 TEMPO 109:GOSUB 1510:CLS:GOSUB 1330
200 REM :: ｼｮｷ ::
210 S=0:MA=3:AD=$C100
220 POKE 0,0:RANDOMIZE:T=600
230 GOSUB 870:C$="$":X$="$"
240 TX=INT(RND(1)*29+1):TY=INT(RND(1)*20+3)
250 X=1:Y=22:C=0:SOUND 1500,20
260 REM :: ｹﾞｰﾑ ::
270 COLOR 5,,1:LOCATE X,Y:PRINT C$
280 IF PEEK($35)=0 THEN TEMPO 40:PLAY "B",,$7F38,$7F00
290 COLOR 6,,D:LOCATE TX,TY:PRINT G$:GOTO 780
300 IF C>28 AND X=1 AND Y=3 THEN 1060
310 COLOR 7,,0:LOCATE 7,0:PRINT S
320 IF TX=X AND TY=Y THEN 1210
330 T=T-1:IF T<0 THEN 1210
340 LOCATE 16,23:PRINT T;
350 PICK K
360 IF K=$6B AND PEEK(AD+(X+1)+32*Y)=4 THEN X=X+1:C$="$":GOTO 400
370 IF K=$6A AND PEEK(AD+(X-1)+32*Y)=4 THEN X=X-1:C$="$":GOTO 400
380 IF K=$69 AND PEEK(AD+X+32*(Y-1))=5 THEN Y=Y-1:C$="%":GOTO 400
390 IF K=$6D AND PEEK(AD+X+32*(Y+1))=5 THEN Y=Y+1:C$="%"
400 COLOR 7,,1:LOCATE X,Y:PRINT " "
410 COLOR ,,0:PICK K
420 IF K=$49 THEN 480
430 IF K=$4D THEN 540
440 IF K=$4A THEN 600
450 IF K=$4B THEN 660
460 IF K=$6D AND Y<22 THEN 730
470 GOTO 270
480 X1=X:Y1=Y-1
490 IF PEEK(AD+X1+Y1*32)=0 THEN 270
500 IF PEEK(AD+X1+Y1*32)=3 THEN SOUND 1000,6:S=S+10:C=C+1
510 IF Y1=2 THEN 270
520 COLOR 5,,1:LOCATE X1,Y1:PRINT "%":Y1=Y1-1
530 GOTO 490
540 X1=X:Y1=Y+1
550 IF PEEK(AD+X1+Y1*32)=0 THEN 270
560 IF PEEK(AD+X1+Y1*32)=3 THEN SOUND 1000,6:S=S+10:C=C+1
570 IF Y1=22 THEN 270
580 COLOR 5,,1:LOCATE X1,Y1:PRINT "%":Y1=Y1+1
590 GOTO 550
600 X1=X-1:Y1=Y
610 IF X1=0 THEN 270
620 IF PEEK(AD+X1+Y1*32)=0 THEN 270
630 IF PEEK(AD+X1+Y1*32)=3 THEN SOUND 1000,6:S=S+10:C=C+1
640 COLOR 5,,1:LOCATE X1,Y1:PRINT "$":X1=X1-1
650 GOTO 610
660 X1=X+1:Y1=Y
670 IF PEEK(AD+X1+Y1*32)=0 THEN 270
680 IF PEEK(AD+X1+Y1*32)=3 THEN SOUND 1000,6:S=S+10:C=C+1
690 IF X1=31 THEN 270
700 COLOR 5,,1:LOCATE X1,Y1:PRINT "$":X1=X1+1
710 GOTO 670
720 GOTO 270
730 COLOR 7,,0:LOCATE X,Y:PRINT " ":SOUND Y*100,2
740 IF PEEK(AD+X+32*(Y+1))=3 THEN SOUND 2000,3:S=S+50:C=C+1
750 IF PEEK(AD+X+32*(Y+1))=0 THEN 270
760 IF Y=22 THEN 270
770 Y=Y+1:COLOR 7,,1:LOCATE X,Y:PRINT "!":GOTO 730
780 R=INT(RND(1)*3+1):ON R GOTO 790,800,810,820
790 IF TX<30 THEN TX=TX+SGN(X-TX):GOTO 830
800 IF TX>1 THEN TX=TX+SGN(X-TX):GOTO 830
810 IF TY<22 THEN TY=TY+1:GOTO 830
820 IF TY>4 THEN TY=TY-1:GOTO 830
830 COLOR 5,,1:LOCATE TX,TY:PRINT "!"
840 IF RND(1)<.2 THEN G$="#":D=1
850 IF RND(1)>.2 THEN G$=" ":D=0
860 GOTO 300
870 REM :: ｶﾞﾒﾝ ::
880 FOR I=0 TO 768:PRINT " ";:NEXT:COLOR 4,0,1:LOCATE 0,3
890 FOR I=1 TO 10+INT(RND(1)*8+1)
900 N=INT(RND(1)*25+1)
910 M=INT(RND(1)*19+3)
920 LOCATE N,M:PRINT "      "
930 NEXT
940 FOR I=0 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT " ";:LOCATE 31,I:PRINT " ";
950 NEXT
960 FOR I=0 TO 31:LOCATE I,23:PRINT " ";:NEXT
970 COLOR 7,,0:LOCATE 2,0
980 PRINT "SCORE";S
990 LOCATE 16,0:PRINT "MAN";MA
1000 FOR I=1 TO 31
1010 N=INT(RND(1)*29+2)
1020 M=INT(RND(1)*19+4)
1030 COLOR 6,,1:LOCATE N,M:PRINT "#"
1040 NEXT:COLOR 7,,0
1050 RETURN
1060 TEMPO 109:FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 7:COLOR J,,0
1070 LOCATE 8,12:PRINT "PATTERN CLEAR!"
1080 SOUND I*J*100,3:NEXT:NEXT
1090 FOR I=$C100 TO $C3FF:P=PEEK(I)
1100 IF P=5 THEN Q=Q+1
1110 NEXT:BO=INT((1000-Q)/10)*10
1120 LOCATE 8,15:PRINT "BONUS";BO;"PTS!"
1130 S=S+BO:LOCATE 7,0:PRINT S:SOUND 3000,3:Q=0
1140 FOR I=1 TO 4000:NEXT:T=600-LE:LE=LE+50+INT(RND(1)*5+1)*10
1150 IF T>150 THEN 230
1160 TEMPO 109:FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 7:COLOR J,,0
1170 LOCATE 6,12:PRINT "YOU ARE WONDERFULL!"
1180 SOUND I*J*100,3:NEXT:NEXT
1190 LOCATE 8,15:PRINT "BONUS 1000 PTS!"
1200 S=S+1000:LOCATE 7,0:PRINT S:SOUND 5000,5:GOTO 230
1210 TEMPO 109:FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 7:COLOR J,,0
1220 LOCATE 12,12:PRINT "MISS MISS"
1230 SOUND I*J*100,3:NEXT:NEXT
1240 MA=MA-1:IF MA=0 THEN 1260
1250 T=500:GOTO 230
```

```
1260 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 7:COLOR J,,0
1270 LOCATE 9,12:PRINT "GAME IS OVER!"
1280 SOUND I*J*100,3:NEXT:NEXT
1290 COLOR 5:LOCATE 8,17:PRINT "PUSH Y OR N KEY"
1300 PICK K:IF K=ASC("y") THEN RUN 210
1310 IF K=ASC("n") THEN CLS:END
1320 GOTO 1290
1330 LOCATE 0,3:COLOR 7
1340 PRINT "  ■■■ ■■■ ■■■ ■■■"
1350 PRINT "  ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  ":COLOR 5
1360 PRINT "  ■■■ ■ ■ ■■■ ■■ ":COLOR 1
1370 PRINT "  ■■  ■ ■ ■   ■  "
1380 PRINT "  ■ ■ ■■■ ■   ■■■"
1390 LOCATE 0,9:COLOR 7
1400 PRINT "             ■■■ ■■■ ■■■ ■■■"
1410 PRINT "             ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  ":COLOR 5
1420 PRINT "             ■■■ ■ ■ ■■■ ■■ ":COLOR 1
1430 PRINT "             ■■  ■ ■ ■   ■  "
1440 PRINT "             ■ ■ ■■■ ■   ■■■"
1450 COLOR 7:LOCATE 12,15:PRINT "BY NAGA"
1460 LOCATE 5,17:PRINT "LET'S PLAY THIS GAME!"
1470 FOR I=1 TO 7:POKE $CA00,I:SOUND I*100,10:NEXT:POKE $CA00,0
1480 LOCATE 8,20:PRINT "PUSH SPACE KEY!"
1490 PICK K:IF K<>32 THEN COLOR INT(RND(1)*7+1):GOTO 1480
1500 RETURN
1510 REM :: DATA ::
1520 DATA FF,FF,FF,00,DB,DB,DB,DB
1530 DATA 5A,5A,3C,18,18,24,24,24
1540 DATA 18,18,3C,5A,99,24,24,24
1550 DATA 3C,7E,81,FF,81,FF,7E,3C
1560 DATA FF,00,00,00,00,00,00,00
1570 DATA 10,10,10,10,10,10,10,10
1580 FOR I=$C000 TO $C02F
1590 READ A$:POKE I,VAL("$"+A$)
1600 NEXT I
1610 DATA c,27,c,25,c,27,c,25,c,27,c,25,c,27,c,2a
1620 DATA c,27,c,25,c,27,18,25
1630 DATA c,27,c,25,c,27,18,25
1640 DATA c,27,c,25,c,27,c,29,c,2a,c,2c,c,2e,c,30,6,2e,6,2c,18,30,0,0
1650 DATA c,f,c,d,c,f,c,d,c,f,c,d,c,f,c,12
1660 DATA c,f,c,d,c,f,18,d
1670 DATA c,f,c,d,c,f,18,d
1680 DATA c,f,c,d,c,f,c,d,c,c,c,a,c,8,c,6,6,a,6,d,18,f,0,0
1690 FOR I=$7F00 TO $7F6B
1700 READ A$:POKE I,VAL("$"+A$)
1710 NEXT I:RETURN
```

■変数リスト

S……スコア
MA……自分の数
T……タイム
TX……敵X座標
TY……敵Y座標
X……自分のX座標
Y……自分のY座標
C……取った宝の数
K……キースキャン
X1……ロープのX座標
Y2……ロープのY座標
R……乱数（敵移動用）
N……床、宝のX座標
M……床、宝のY座標
BO……ボーナス
LE……タイム減少のレベル

■プログラムの説明

100～180	REM文
190	ユーザー定義、タイトルSUBへ
200～250	初期設定
260～340	音楽・タイム処理等
350～400	自分移動
410～470	キー入力（ロープ）
480～530	上へロープを張る
540～590	下へロープを張る
600～650	左へロープを張る
660～720	右へロープを張る
730～770	自分落下
780～860	敵移動
870～1050	画面表示
1060～1200	パターンクリア
1210～1250	ミス
1260～1320	ゲームオーバー
1330～1500	タイトル表示
1510～1710	ユーザー定義、音楽データ

■チェックポイント

ロープを張って進むというアイデアなかなかいいですね。ところで、宝を29以上取るとパターンクリアなのですが、ゲーム中に何個取ったか、わからなくなってしまいます。そこで、

```
315 LOCATE 23,0:PRINT "GOLD";C
```

を付け加えてください。自分の取った宝の数が人数の横に表示されます。

また、29個取った時点で左上からロープが降りてくるようにしても、おもしろいでしょう。

（エイキチ）

SLIDE 9
PASOPIA 7

■遊び方の説明は45ページ

```
10 WIDTH 80:SCREEN 1:COLOR=(3,3,4):RANDOMIZE TIME/77:DEFINT A-Z
20 'ﾀｲﾄﾙ
30 COLOR 5:CLS:LOCATE 2,0:PRINT"<<< SLIDE  9 >>>";TAB(62);"<<< PASOPIA 7 >>>"
40 LINE(37,5)-(121,89),3,B:LINE(38,6)-(120,88),3,B
50 LINE(38,6)-(54,22),3,BF:LINE(38,72)-(54,88),3,BF
60 LINE(104,6)-(120,22),3,BF:LINE(104,72)-(120,88),3,BF
70 COLOR 6:LOCATE 31,0:PRINT"7         8         9":LOCATE 31,23:PRINT"1         2         3"
80 LOCATE 17,7:PRINT"4";TAB(62);"*":LOCATE 17,11:PRINT"5";TAB(62);"+":LOCATE 17,15:PRINT"6";TAB(62);"-"
90 K=1:RESTORE 900:FOR N=1 TO 3:FOR M=1 TO 3:GOSUB 710:K=K+1:NEXT:NEXT:GOTO 640
100 'ﾓﾝﾀﾞｲ
110 FOR M=0 TO 4:FOR N=0 TO 4:A(M,N)=0:NEXT:NEXT
120 COLOR 4:TE=0:SOUND 65,5:SOUND 70,5:LOCATE 35,11:PRINT"ﾓﾝﾀﾞｲ?(1-7)"
130 S$=INKEY$:S=VAL(S$):IF S<=0 OR S>=8 THEN 130 ELSE LOCATE 35,11:PRINT"           "
140 LOCATE 66,2:PRINT"ﾓﾝﾀﾞｲ";S:LOCATE 66,20:PRINT"0 ﾃﾒ  "
150 ON S GOTO 160,170,180,190,200,210,230
160 RESTORE 840:GOTO 220
170 RESTORE 850:GOTO 220
180 RESTORE 860:GOTO 220
190 RESTORE 870:GOTO 220
200 RESTORE 880:GOTO 220
210 RESTORE 890
220 FOR N=1 TO 3:FOR M=1 TO 3:READ K:A(M,N)=K:GOSUB 710:NEXT:NEXT:GOTO 270
230 FOR J=1 TO 9:P(J)=0:NEXT:FOR M=1 TO 3:FOR N=1 TO 3
240 K=INT(RND(7)*9)+1:IF P(K)<>0 THEN 240
250 P(K)=K:A(M,N)=K:GOSUB 710:NEXT:NEXT
260 'ｺﾏﾉ ｲﾄﾞｳ
270 TI=300+TIME
280 COLOR 5:SOUND 63,5:LOCATE 66,17:PRINT"ﾎｳｺｳ? _"
290 COLOR 2:LOCATE 66,22:PRINT"ﾀｲﾑ";CHR$(255) TI-TIME:IF TI-TIME<=0 THEN 670
300 COLOR 6:C$=INKEY$:LOCATE 72,17:PRINT C$
310 IF C$="" THEN 290 ELSE IF C$="*" THEN N=1:GOTO 350
320 IF C$="+" THEN N=2:GOTO 350 ELSE IF C$="-" THEN N=3:GOTO 350
330 C=VAL(C$):IF C<=0 THEN 280 ELSE 400
340 'ﾐｷﾞ
350 IF A(4,N)<>0 THEN 280
360 FOR M=3 TO 1 STEP -1:IF A(M,N)<>0 THEN 370 ELSE NEXT
370 FOR M1=M+1 TO 1 STEP -1:SWAP A(M1,N),A(M1-1,N):NEXT:GOSUB 580
380 FOR M=4 TO 1 STEP -1:K=A(M,N):GOSUB 710:NEXT:GOTO 600
390 'ｳｴ
400 IF C<7 THEN 460
410 M=C-6:IF A(M,0)<>0 THEN 280
420 FOR N=1 TO 3:IF A(M,N)<>0 THEN 430 ELSE NEXT
430 FOR N1=N-1 TO 3:SWAP A(M,N1),A(M,N1+1):NEXT:GOSUB 570
```

リスト次ページに続く



```
440 FOR N=0 TO 3:K=A(M,N):GOSUB 710:NEXT
:GOTO 600
450 'ﾋﾀﾞﾘ
460 IF C<4 THEN 520
470 N=C-3:IF A(0,N)<>0 THEN 280
480 FOR M=1 TO 3:IF A(M,N)<>0 THEN 490 E
LSE NEXT
490 FOR M1=M-1 TO 3:SWAP A(M1,N),A(M1+1,
N):NEXT:GOSUB 580
500 FOR M=0 TO 3:K=A(M,N):GOSUB 710:NEXT
:GOTO 600
510 'ｼﾀ
520 M=C:IF A(M,4)<>0 THEN 280
530 FOR N=3 TO 1 STEP -1:IF A(M,N)<>0 TH
EN 540 ELSE NEXT
540 FOR N1=N+1 TO 1 STEP -1:SWAP A(M,N1)
,A(M,N1-1):NEXT:GOSUB 570
550 FOR N=4 TO 1 STEP -1:K=A(M,N):GOSUB
710:NEXT:GOTO 600
560 '
570 KX=16*M+40:LINE(KX,8)-(KX+14,86),0,B
F:RETURN
580 KY=16*N+8:LINE(40,KY)-(118,KY+14),0,
BF:RETURN
590 'ｶﾝｾｲｶ?
600 TE=TE+1:COLOR 4:LOCATE 65,20:PRINT T
E;"ﾃﾒ"
610 T=1:FOR X=1 TO 3:FOR Y=1 TO 3:IF A(Y
,X)<>T THEN 280
620 T=T+1:NEXT:NEXT
630 'ｵﾜﾘ
640 PLAY"O3T120L16AP16AP32AP16L8AP8","O4
T120L16EP16EP32EP16L8EP8"
650 PLAY"O3T120L16A#P16AP32A#P16L4AP16BP
32L16BP32L3C#","O4T120L16FP16EP32FP16L4E
P16GP32L16GP32L3A"
660 FOR H=0 TO 5:FOR CL=2 TO 4:COLOR=(4,
CL,CL):FOR I=0 TO 300:NEXT:NEXT:NEXT:GOT
O 680
670 PLAY"O3L16BA#AG#GF#FED#D"
680 COLOR 6:LOCATE 31,20:PRINT"PUSH 'RET
URN' KEY":IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 680
690 LINE(55,7)-(103,87),0,BF:LINE(39,23)
-(119,71),0,BF:GOTO 110
700 'ｺﾏﾉ ｽｳｼﾞ
710 IF K=0 THEN RETURN
720 KX=16*M+40:KY=16*N+8:LINE(KX,KY)-(KX
+14,KY+14),4,B
730 ON K GOTO 740,750,760,770,780,790,80
0,810,820
740 LINE(KX+7,KY+3)-(KX+7,KY+11),2:RETUR
N
750 LINE(KX+4,KY+3)-(KX+10,KY+3),2:LINE
-(KX+10,KY+7),2:LINE -(KX+4,KY+7),2:LINE
 -(KX+4,KY+11),2:LINE -(KX+10,KY+11),2:R
ETURN
760 LINE(KX+4,KY+3)-(KX+10,KY+3),2:LINE
-(KX+10,KY+11),2:LINE -(KX+4,KY+11),2:LI
NE(KX+7,KY+7)-(KX+9,KY+7),2:RETURN
770 LINE(KX+4,KY+5)-(KX+4,KY+9),2:LINE -
(KX+10,KY+9),2:LINE(KX+8,KY+3)-(KX+8,KY+
11),2:RETURN
780 LINE(KX+10,KY+3)-(KX+4,KY+3),2:LINE
-(KX+4,KY+7),2:LINE -(KX+10,KY+7),2:LINE
 -(KX+10,KY+11),2:LINE -(KX+4,KY+11),2:R
ETURN
790 LINE(KX+10,KY+3)-(KX+4,KY+3),2:LINE
-(KX+4,KY+7),2:LINE -(KX+10,KY+11),2,B:R
ETURN
800 LINE(KX+4,KY+5)-(KX+4,KY+3),2:LINE -
(KX+10,KY+3),2,B:LINE -(KX+10,KY+11),2:R
ETURN
810 LINE(KX+4,KY+3)-(KX+10,KY+11),2,B:LI
NE(KX+5,KY+7)-(KX+9,KY+7),2:RETURN
820 LINE(KX+4,KY+3)-(KX+10,KY+7),2,B:LIN
E -(KX+10,KY+11),2,B:RETURN
830 'ﾓﾝﾀﾞｲﾉ ﾃﾞｰﾀ
840 DATA 4,2,3,7,5,6,1,8,9
850 DATA 1,2,3,8,9,4,7,6,5
860 DATA 2,3,4,5,1,6,7,8,9
      :'********************
870 DATA 3,6,9,2,5,8,1,4,7
      :'*    SLIDE  9       *
880 DATA 8,3,4,1,5,9,6,7,2
      :'*       by  K.Tao   *
890 DATA 9,8,7,6,5,4,3,2,1
      :'*          '84/8/10 *
900 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9
      :'********************
```



(続き) クー「なんでだよー」 パンプ「個性がちょっとねえ」 たけちゃん「あのー、ぼくそろそろ……」(と帰ろうとする) あっちゃん「あ、レポート書くんだろ」 たけちゃん「いや、今日はうちの3匹の犬を寝かせてやらなくちゃいけないんです」 あっちゃん「なんか言って!」(続く)

■変数リスト

TE……手数
S……問題番号
A(,)……その場所におけるコマの有無とコマの数字
M,N,M1,M2……盤上の座標
KX,KY……コマ表示、消去の際の座標
C$,C……キー入力用
TI……タイム表示用
P( )……乱数関題（問題7）作成用
T……完成判断用
K……コマの数字READ用

■プログラムの説明

10	初期設定
30～ 90	画面作成
110～250	問題の選択
270～580	コマの移動
600～620	完成判断
640～690	デモおよびゲーム終了時の表示
710～820	コマの表示
840～900	問題データ

■チェックポイント

なかなかおもしろくしあがっているゲームだね。ただハイスコアがないのが残念だ。各問題を何手で解いたか、あるいは何秒で解いたかの表示が残ってもよかったのではないかな。話は変るけどパソピアを持っている人は次の点を変更すれば遊べるよ。10行のCOLOR=(3,3,4)をとる。90行のうしろのGOTO文の飛び先と290行のうしろのIF文の飛び先を680にする。640行から670行をカットする。ただしこれだとゲームが完成したとき、感動がうすいので640行から670行の間に完成デモをいれるとよいね。　（クー）

シーウォーズ
PV-2000

■遊び方の説明は46ページ

リスト1

```
10 CLEAR 50,&H7F4C:RESTORE
20 FOR I=0 TO 111:READ A$:P
OKE I+&H7F4D,VAL("&H"+A$):NEXT
30 DATA 01,08,00,11,B8,7F,C
D,B7,05,21,80,18,CD,F7,05,C9,0
1,01,00,11,B7,7F,3E,40,12,CD,F
7,05,C9,01,08,00,11,B8,7F,21,0
8,00,CD,B7,05,11,C0,7F,21,B8,7
F,06,08,AF
40 DATA CB,7E,CD,AD,7F,CB,7
6,CD,AD,7F,CB,6E,CD,AD,7F,CB,6
6,CD,AD,7F,CB,5E,CD,AD,7F,CB,5
6,CD,AD,7F,CB,4E,CD,AD,7F,CB,4
6,CD,AD,7F,23,05,C2,7F,7F,C9,C
4,B4,7F,12,13,AF,C9,3E,01,C9,0
0,00,00,00,00,00
```

リスト2

```
10 HI=1000
20 COLOR15,1,0:M=192:V=152:
SC=0:KC=3:EX=1000:LOCATE 21,0:
PRINT HI:DO=1:AMOVE 20,(M,V):H
=&H74C0:LE=20:SOUND 4,1000:GOS
UB340:PLAY"V10"
30 FOR K0=2 TO 11:FOR K1=20
TO21
40 SP=LE:X=18:Y=2:GOSUB 110
:SOUND 5,7
```

```
  50 GOSUB 90:GOSUB 170:GOSUB
 280:GOSUB 250:GOSUB 280:SOUND
 4,1000-B*3:COORD C,A,B:GOTO50
  60 GOSUB 350:NEXT:NEXT:LE=L
E-5:IFLE=0 THEN LE=20
  70 FOR K0=16 TO 144:AMOVE 8
0,(192,K0):PLAY"N"+STR$(45+RND
(6))+"L32":NEXT:LOCATE 2,20:PR
INT"BONUS 1000":KC=KC+1:GOSUB
350:GOSUB 340:SC=SC+1000:DO=DO
+1:ANIMOFF80
  80 LOCATE 8,0:PRINTSC:GOTO
30
  90 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<
22)-(S=7)*(X>18):Y=Y+(S=5)*(Y<
19)-(S=1)*(Y>2):Z=Y+(X-18)*18+
31
 100 AMOVE 10,(X*8,Y*8):RETUR
N
 110 C=(RND(3)+5)*10:R=RND(90
)+33:COLOR1,0:LOCATE 0,0:PRINT
 CHR$(R)
 120 CALL &H7F6A
 130 Q=&H7FBF:FORJ=2 TO 16 ST
EP 2:FOR I=1 TO 15 STEP 2:Q=Q+
1
 140 FOR L=0 TO1:FOR P=0 TO1:
LOCATE I+L,J+P:PRINTCHR$(PEEK(
Q)*197+32):NEXT:NEXT
 150 NEXT:NEXT
 160 ANIMON C,(192,16)-(192,1
44),SP,DO:COLOR15:COLOR,1:RETU
RN
 170 IF ATTACK(0)=0 THEN RETU
RN
 180 XY=X*8+Y*256+8:POKE H+1,
XY MOD 256:POKE H+2,XY/256:CAL
L &H7F4D
 190 COORD C,A,B:ANIMON 1,(20
3,152)-(A+11,B),1,3
 200 SO=3:S1=2:GOSUB 360
 210 COORD C,A,B:IF B<0 THEN
RETURN
 220 IF Z<>R THEN PLAY"N50L8"
:SP=SP*8/9:ANIMONC,(A,B)-(192,
144),SP,DO:RETURN
 230 AMOVE 90,(A,B):ANIMOFF C
 240 COLOR,,6:B=170:SO=3:S1=1
5:FOR I0=0TO15:GOSUB 360:NEXT:
ANIMOFF 90:TE=TE+1:SC=SC+(C-40
)*400/B:LOCATE K0,K1:COLOR10:P
RINT "♣":COLOR 15:LOCATE 8,0:P
RINT SC:RETURN 60
 250 FOR I=0 TO 2
 260 L=&H2210+RND(128)+RND(16
)*256:POKE H+1,L MOD 256:POKE
H+2,L/256:CALL &H7F5D
 270 NEXT:RETURN
 280 COORD C,U,N:IF N>0THEN R
ETURN
 290 ANIMOFF 20:AMOVE 40,(M,V
):COLOR,,6:S1=15:SO=3:B=0:GOSU
B 360:ANIM OFF 40:AMOVE 20,(M,
V):KC=KC-1:SOUND5,0:GOSUB 340
 300 IF KC<>0 THENRETURN40
 310 FOR I=50 TO 4 STEP-3:PLA
Y"N"+STR$(I)+"L16V12":NEXT:LOC
ATE 5,10:PRINT"GAME OVER!!":IF
 SC>HI THEN HI=SC:LOCATE 3,11:
PRINT"YOU GET HIGH!"
 320 LOCATE 5,14:PRINT"PUSH R
ETURN":IF INKEY$=CHR$(13)THEN
20
 330 GOTO 320
 340 FOR K2=2TO11:FOR K3=20 T
O 21:LOCATE K2,K3:PRINT" ":NEX
TK3,K2
 350 FORG=0 TO 10000:NEXT:COL
OR,,1:LOCATE 8,0:PRINT"      ":
LOCATE 8,0:PRINT SC:LOCATE 15,
22:PRINT KC:LOCATE 15,20:PRINT
 4-LE/5:RETURN
 360 SOUND 7,S1:SOUND 6,SO:SO
UND 1,12:FOR I=0 TO 180-B:SOUN
D 4,I:SOUND 0,I:NEXT:SOUND 7,0
:SOUND 1,0:RETURN
```

SCORE 0 HIGH 1000

!	3	E	W	i
"	4	F	X	j
#	5	G	Y	k
$	6	H	Z	l
%	7	I	[	m
&	8	J	¥	n
'	9	K	]	o
(	:	L	^	p
)	;	M	_	q
*	<	N	`	r
+	=	O	a	s
,	>	P	b	t
-	?	Q	c	u
.	@	R	d	v
/	A	S	e	w
0	B	T	f	x
1	C	U	g	y
2	D	V	h	z

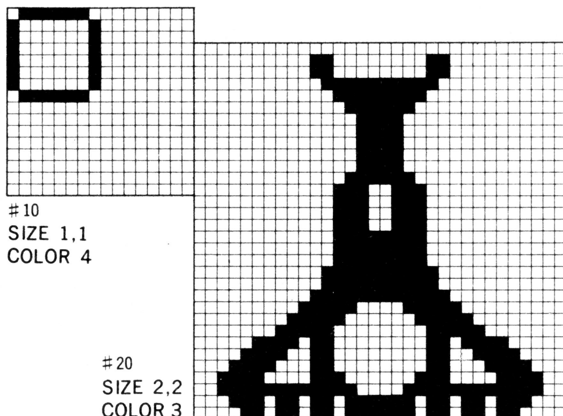
ENEMY

0

3

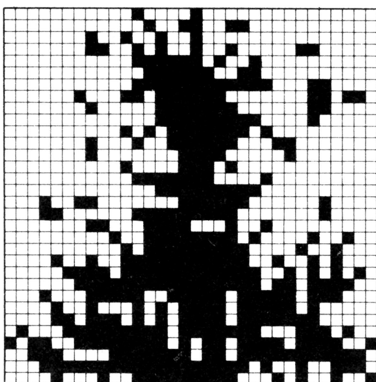
〔色指定〕地色～1／ライン～F／ENEMYと書いた枠～4／UFO～A／ビーム数表示用～3（周辺部4カ所～6）／メーター左～C／メーター右～6／ビーム合成表示用7カ所～6／星～適当に入れる

〔文字部分の色指定〕枠内の！からZまでの文字（文字はキャラクタコードの順にならんでいます）～A／それ以外の文字～F

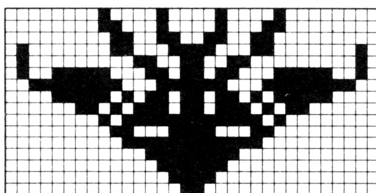


♯10
SIZE 1,1
COLOR 4

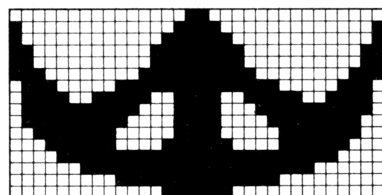
♯20
SIZE 2,2
COLOR 3



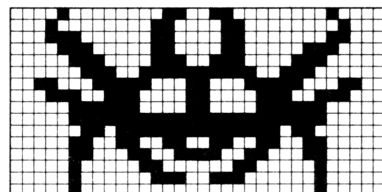
♯40
SIZE 2,2
COLOR 6



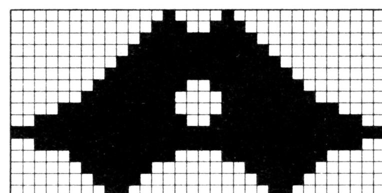
♯50
SIZE 1,2
COLOR C



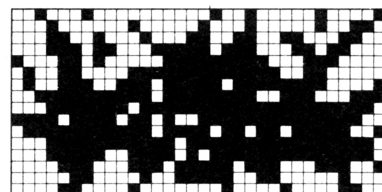
♯60
SIZE 1,2
COLOR D



♯70
SIZE 1,2
COLOR 4



♯80
SIZE 1,2
COLOR A



♯90
SIZE 1,2
COLOR 6

■変数リスト（リスト2）

SC……スコア
HI……ハイスコア
LE……レベル
X,Y……照準の座標
M,V……自機の表示に使用
KC……自機の数
A,B……敵のアニメの位置
C……敵の種類
SP……敵のアニメの速さ
DO……敵のアニメの進むドット数
TE……やっつけた敵の数
R,Z……答えのキャラクタナンバー（Z＝問題，R＝解答）
S……スティック用
XY……カーソルのV-RAMアドレス
EX……自機を1機増やすのに使用
SO,S1……サウンド用
U,N……アニメナンバーCのコード
K0, K1……メインループ
H,Q……アドレス番地用

■プログラムの説明

10～ 40	初期設定
50	メインルーチン
60	ループとじ
70～ 80	母船&ボーナス
90～100	照準移動
110～160	問題の出題
170～210	ミサイル発射
220	当たったか
230～240	敵をやっつけたときの処理
250～270	問題用サブルーチン
280	自機がやられたか？
290～300	やられたときの処理
310～330	ゲームオーバー処理
340～350	画面表示
360	サウンドサブルーチン

■プログラムマップ（マシン語部）

7F47～7F5C	アニメ♯1に文字データを移す
7F5D～7F69	V-RAMへの書きこみ
7F6A～7FB6	(0,0)のキャラを7FB8からの8バイトに格納、2進数に変換して7FC0以降に格納する

■ワークエリア

7FB7	メインRAMからV-RAMへのカラー転送
7FB8～7FBF	(0,0)のV-RAMからメインRAMへの転送
7FC0～7FFF	(0,0)のV-RAMのアドレスを2進数にかえる

■プログラムについて

このゲームは、マシン語読み込みプログラム（リスト1）とメインプログラム（リスト2）の2つのプログラムから成りたっています。テープにセーブする場合は、リスト1のあとに、リスト2をピクチャーモードで作成したバックグランドグラフィックといっしょにSAVE ALL命令でセーブしてください。プログラムを走らせるには、リスト1を読み込ませRUNさせたあと、LOADALL命令でOKです。　（クー）

ポシェット告知板

(続き) **たけちゃん**「やっぱり、パンプネコでいいと思うんですけど」 **クー**「あ、ダッセー」 **エイキチ**「ぼくは『エイキチ』(東京・エイキチ)がいいと思います」(一同無視) **パンプ**「もっといいのを見つけて」 **クー**「おー、これで決まりだぜ、ニャンニャン。もう、これっきゃない!」(続く)

PLAY BOY

ファミリーコンピュータ/C1

■遊び方の説明は47ページ

```
10 SPRITE ON:DEF SPRITE 0,(1,1,0,0,0)=CHR$(160)+CHR$(161)+CHR$(58)+CHR$(59):DEF SPRITE 1,(3,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183)
20 DEF MOVE(0)=SPRITE(0,3,1,128,0,0):DEF MOVE(1)=SPRITE(5,1,1,96,0,0)
30 CGEN 2:CGSET 1,1:PALETS 1,0,53,5,21:L=1
40 ERA 0,1:SPRITE 1:CLS:VIEW:LOCATE 0,21:FOR I=0 TO 55:PRINT CHR$(195);:NEXT:R=RND(23)+1:LOCATE R-1,21:PRINT CHR$(200);CHR$(208);CHR$(208);CHR$(201):X=64:Y=178:Q=0:W=-10-L*5:N=1:C=0:SPRITE 0,X,Y
50 LOCATE 10,22:PRINT"LEVEL";L:PLAY "T4M0V15O2C7D7E7B3B9"
60 K=STICK(0):Q=Q+((K=1)-(K=2))*L:X=X+Q:W=W+(STRIG(0)=8)*L*2:Y=Y+W:W=W+L:IF Y<-10000 OR X<-10000 OR X>10000 THEN GOTO 190
70 IF X<0 OR X>240 OR Y<0 THEN SPRITE 0:V=8:GOTO 100
80 IF Y>178 THEN Y=178
90 SPRITE 0,X,Y:V=6:GOTO 110
100 LOCATE 10,23:PRINT X;Y;:LOCATE 10,23:PRINT "
 ";
110 IF Y<178 THEN GOTO 140
120 IF X/8-1<R OR X/8>R+2 OR W>16 THEN GOTO 190
130 GOTO 160
140 C=C+N:PALETB 2,0,48,39,V+C/4*16:IF C>11 OR C<0 THEN N=N*-1
150 GOTO 60
160 LOCATE 5,23:PRINT "ﾅｲｽｩ! PUSH A OR B";
170 SPRITE 0,X,178:POSITION 0,X,174:MOVE 0
180 PLAY "T1M0V15O4C3C3C3A7":GOTO 230
190 LOCATE 5,23:PRINT "ﾄﾞﾍﾀｧ! PUSH A OR B";
200 IF X<0 OR X>240 OR Y<0 THEN GOTO 220
210 SPRITE 0:SPRITE 1,X,178:POSITION 1,X,178:MOVE 1
220 PLAY "T3M0V15O0A5G5F5E5D9"
230 IF STRIG(0)=8 THEN L=1:GOTO 40
240 IF STRIG(0)=4 THEN L=2:GOTO 40
250 GOTO 230
```

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
0		F40	F50	F50	F60					G61			G61			D42	K52	D42				G61			G53				0
1		A60	A60	C70	C70			G53								K62	**S**	K62										G61	1
2	F10	F10	F10	F10	F10	F10										D42	**H**	D42			G53				G61				2
3	D50	D40	F11	F11	D40	D70			G61			G61		G53		K62	**A**	K62											3
4	D50	A10	A61	C71	A00	D70					B11	C11				D42	**R**	D42		G72	K52	K52	G72	K52	K52	G72			4
5	D50	D40	F10	F10	D40	D70					B31	C51		G61		K62	**P**	K62		K62			K62			K62			5
6	D50	A10	A60	C70	A00	D70		G53			F41	F61				D42	K22	D42	B22	B52	B52	B52	B52	B52	B52	B52	B52	C12	6
7	D50	D40	F11	F11	D40	D70					B31	C51					K62		B32	A12	A12	A12	A12	A12	A12	A12	A12	C52	7
8	D50	A10	A61	C71	A00	D70				F41	F51	F51	F61			G61	G72		B32	**N**	**I**	**N**	**T**	**E**	**N**	**D**	**O**	C52	8
9	D50	D40	F10	F10	D40	D70					B31	C51					K62		B32	A02	A02	A02	A02	A02	A02	A02	A02	C52	9
10	D50	A10	A60	C70	A00	D70			F41	F51	F51	F51	F51	F61			G72		B42	C02	C02	C02	C02	C02	C02	C02	C02	D02	10
11	D50	D40	F11	F11	D40	D70				B11	D51	D71	C11				B10	B50	B50	B50	C40	C50	B50	B50	B50	C40	B50	B50	11
12	D50	A10	A61	C71	A00	D70		F41	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F61		A60	C70	A10	A00	A60	C70	A10	A00	A60	C70	A10	A00	12
13	D50	D40	F10	F10	D40	D70			B11	F01	F01	F01	F01	C11					E63				E23						13
14	D50	A10	A60	C70	A00	D70			B11	B51	A61	C71	B51	C11					F43	F53	C43	F53	F53	F53	F53	C43	F53	F53	14
15	D42	D42	F33	F33	D42	D42	F33	F33	D42	D42	F33	F33	D42	D42	F33	F33	D42	D42	F33	F33	D42	D42	F33	F33	D42	D42	F33	F33	15
16	A12	A02	F33	F33	A12	A02	F33	F33	A12	A02	F33	F33	A12	A02	F33	F33	A12	A02	F33	F33	A12	A02	F33	F33	A12	A02	F33	F33	16
17	D50	D40	F10	F10	D40	D70			C41	C41	A33		A33				A33			A03	A33				A13				17
18	D50	A10	A60	C70	A00	D70			A11	A01	A13	A33	A13	A23	A33	A33	A13	A23		A33	A03	A33	A23	A13	A33	A33		A33	18
19	D50	B00	C42	C42	B00	D70			C41	C41	A23	A03	A13		A13	A03	A13		A33	A23	A33	A23	A33		A33	A23	A33		19
20	D50	B00	C42	C42	B00	D70			A11	A01		A43			A43				A43			A43				A43			20
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	

■変数リスト

X,Y……自分の座標
Q,W……自分の移動の際の増分
L……レベル
R……RND用
K……キー入力
N,C,V……パレット用変数

■プログラムの説明

10	スプライト定義
20	ムーブ定義
30〜 50	画面作成
60〜 90	キー入力、座標による各種処理、自分の移動
100〜110	画面をはずれたときの処理
120〜130	着陸成功か？
140〜150	パレット処理、メインルーチン頭へ
160〜180	着陸に成功したときの処理
190〜220	着陸に失敗したときの処理
230〜250	リプレイする？

BOXING
PB-100/110+OR-1,PBファミリー

■遊び方の説明は48ページ

```
P0
10 PRINT "←←←BOXING→→→";:GOSUB #9:PRINT "<<High>>";J;:GOSUB #9
20 PRINT "Champ- ";I$;" -";:GOSUB #9:G=0:H=0:M=0
30 A=500:B=500:K=5:N=0:O=0:Q=0:$=" μ ":U$=" gachi":V$=" make"
40 PRINT "*Σ* Aka--PB!";:GOSUB #9:PRINT "Ao--YOU! *Ω*";:GOSUB #9
50 FOR T=1 TO 5:GOSUB #9:PRINT CSR 4;T;"R";:GOSUB #9:C=2:D=9
60 FOR X=0 TO 30:Y=250:IF KEY="4";D=D-1
70 IF KEY="6";D=D+1
80 E=INT (RAN#*7):IF E=4;C=C-1
100 IF C≦2;C=2
110 IF D≧9;D=9
120 IF C≧D;C=2:D=9
130 F=INT (RAN#*3):IF KEY="7";GOSUB 390
140 IF KEY="9";GOSUB 430
150 IF E≧0;IF E≦3;GOSUB 470
160 IF E=2;L=5:IF H≧2;GOSUB 500:IF H≧4;GOSUB 500
180 GOSUB #1:IF A≦0;GOSUB 600:GOTO 200
190 IF B≦0;GOSUB 630
200 IF A>0;IF B>0;NEXT X:PRINT :PRINT CSR 11;"*";T;"R owari *";:NEXT T
230 GOSUB #9:IF A>0;IF B>0 THEN 270
240 PRINT "  KO";:IF B≦0;PRINT U$;:M=M+1
250 IF A≦0;PRINT V$;
260 GOTO 290
270 PRINT "Hantei";:IF A>B;PRINT U$;:M=M+1
280 IF A≦B;PRINT V$;
290 GOSUB #9:PRINT "[Score]";G;:GOSUB #9:PRINT M;" nin kachi";
300 GOSUB #9:H=H+1:IF H=5;PRINT " * Good! *";:H=0:GOSUB #9
320 IF A>B;PRINT "(Next()Game)";:GOSUB #9:GOTO 30
330 IF G≦J THEN 370
340 J=G:PRINT ")(High-Sc!)(";:GOSUB #9
350 INPUT "◆◆◆Name(3)◆◆",I$
360 IF LEN(I$)>3 THEN 350
370 PRINT "::Game end::":END
390 GOSUB #1:PRINT CSR D-2;"o=";
400 IF F=0;IF C=D-3;PRINT CSR C-1;"Σo";:IF B>99 THEN 460
410 IF D-3=C;PRINT CSR D-5;"’’Σ o";:B=B-10:G=G+5:O=O+1
420 GOTO 460
430 GOSUB #1:PRINT CSR D-1;"°";
440 IF F=0;IF C=D-2;PRINT CSR C-1;"Σ°";:IF B≧150 THEN 460
450 IF D-2=C;PRINT CSR D-4;"Σ’’o";:B=B-20:G=G+10:O=O+1
460 A=A-5:GOTO 550
470 IF E=0;C=C+1:GOTO 490
480 IF E≧2;C=D-3
490 GOSUB #1:L=RAN#*5:IF L<1;PRINT CSR C;"Σo";:GOTO 510
500 PRINT CSR C;"Σ=o";:B=B-5
510 IF KEY="5";PRINT CSR D;"oΩ";:Q=Q+1:IF Q≦5;IF A≧150 THEN 550
520 IF L<1 THEN 570
530 IF C+3=D;PRINT CSR C;"Σo Ω’’";:A=A-10-M*2
550 FOR S=0 TO 50:NEXT S:PRINT :RETURN
570 IF C=D-2;PRINT CSR C;"Σ°’’Ω";:A=A-20-N:N=0
580 N=N+10:GOTO 550
600 GOSUB #8:PRINT CSR D;" ∂";:GOSUB #8:PRINT CSR D;$;:GOTO 650
630 GOSUB #8:PRINT CSR C-1;"& ";:GOSUB #8:PRINT CSR C-1;MID(2);
650 GOSUB #9:Y=50:FOR R=1 TO 10
660 IF A≦0;PRINT CSR 9;$;:IF B>0;PRINT CSR 6;"Σ";
670 IF B≦0;PRINT CSR 4;$;:IF A>0;PRINT CSR 8;"Ω";
680 PRINT CSR 0;"⍭/";:GOSUB #8:PRINT CSR 1;"-";:PRINT CSR 2;R;
690 IF KEY≠"8" THEN 720
710 IF K≦10;IF A≦0;IF O≧20;A=30*R/K:B=B+R:K=K+5:GOTO #9
720 GOSUB #8:NEXT R:RETURN

P1
10 IF O=5;Q=1
20 PRINT :PRINT CSR 0;"i";CSR 11;"i";CSR C;"Σ";CSR D;"Ω";:RETURN

P8
10 FOR W=0 TO Y:NEXT W:RETURN

P9
10 FOR Z=0 TO 250:NEXT Z:PRINT :RETURN
```

■変数リスト

J……ハイスコア
I$……ハイスコアラーの名前
G……スコア
H……難易度
M……倒した相手の人数
A……自分の体力
B……相手の体力
K……起き上がり判定と体力増加用
N……相手のパンチ力
O……自分のパンチヒット回数
Q……自分のガード回数
$……ダウンキャラクタ
U$,V$……勝ち負けメッセージ
T……ラウンド数
C……相手の位置
D……自分の位置
X……ラウンド時間
E……相手移動・攻撃用乱数
F……相手ガード用乱数
L……相手パンチの種類決定用
R……カウント



(続き) ゆみちゃん「なになに!? あ、頭がうずく……」 クー『大五郎』(新潟・堀沢誠) もう、これサイコー! 絶対イカス! これに決めてみんなでシーメ、イーク! (飯食いに行こうという意味のクー語)」 パンプ「子連れ狼はいやだ!」 クー「なんでー!? ダッセー」(続く)

S,W,Y,Z……ループ用

■プログラムの説明

P0

10～ 40　初期設定とタイトル
50　ラウンド表示
60～ 70,130～140　キー入力
80～120　移動
150～160　相手攻撃判断
180～190　ダウン判断
200　ラウンド終了表示
230～280　勝ち負け判定表示
290～320　スコア、勝ち抜き数表示
330～370　ゲームオーバー
390～460　自分の攻撃
470～530,570～580　相手攻撃
550　ループ
600～720　ダウン

P1　画面表示

P8, P9　ループ

■チェックポイント

パンチの感じのよく出ているこのゲーム。ステップは、ちょうど1568ステップだけど、うまく削って、ステップを稼ごう。ゲームが終わると、リプレイはいちいちRUNさせないといけないのが不便。P0　370行を PRINT ":Game end:":GOTO #0としよう。　　（たけちゃん）

NAUSICAÄ

PB-100/110+OR-1,PBファミリー

■遊び方の説明は49ページ

```
P0
  1 $=">>NAUSICAA<<
    LET'S TRY!>"
  2 FOR I=1 TO 6:L=
    13-I:FOR O=6 TO
     L-1:J=11-O
  3 PRINT CSR J;MID
    (I,1);CSR O;MID
    (L,1);
  4 IF O≠6;PRINT CS
    R J+1;" ";CSR O
    -1;" ";
  5 NEXT O:NEXT I:G
    OSUB #4:FOR I=0
     TO 5:L=11-I
  6 PRINT CSR I;">"
    ;CSR L;"<";:IF
    I≠0;PRINT CSR I
    -1;" ";CSR L+1;
    " ";
  7 NEXT I:FOR L=12
     TO 17:I=35-L:F
    OR O=6 TO 23-L:
    J=11-O
  8 PRINT CSR J;MID
    (L,1);CSR O;MID
    (I,1);
  9 IF J≠5;PRINT CS
    R J+1;" ";CSR O
    -1;" ";
 10 NEXT O:NEXT L:G
    OSUB #4:GOSUB #
    3:I=0
 12 PRINT CSR 0;"Pr
    o. or Ama.";:IF
     KEY="A";V=0:GO
    TO 18
 13 IF KEY="P";V=1:
    GOTO 18
 14 I=I+1:IF I<30 T
    HEN 12
 15 V=0:IF RAN#>.5;
    V=1
 18 PRINT :PRINT "H
    i-Sc.";W(V);:GO
    SUB #3:PRINT "B
    y ";Y$(V);:GOSU
    B #3
 19 A$="=":B$="m":C
    $="":D$="":N=1:
    K=0:T=0:F=4:U=1
    0-V*5:GOTO 500
 20 IF KEY="1";S=S-
    1:IF S=0;S=9
 25 IF KEY="3";GOSU
    B 600:S=S+1
 30 IF KEY="Z";GOSU
    B 200
 40 IF KEY="X";IF U
    >0;U=U-1:H$="["
    :M=3
 50 PRINT :PRINT CS
    R P;B$;CSR Q;C$
    ;CSR R;D$;CSR S
    ;A$;
 55 PRINT CSR G;"-"
    ;CSR 0;"∂";CSR
    S-1;H$;CSR 10;"
    ff";
 60 IF G=S-1;IF H$=
    "[";G=0:K=K+100
 70 FOR I=1 TO N:IF
     G=O(I) THEN 30
    0
 80 NEXT I:IF G=S T
    HEN 400
 90 IF M≠0;M=M-1:IF
     M=0;H$=""
 93 IF S=11;GOSUB #
    1:GOTO 500
 96 IF G≠0;G=G+1:IF
     G=7;G=0
 97 IF G=0;IF E=0;G
    =INT (RAN#*(20-
    V*15)):IF G≠1;G
    =0
100 IF V=1 THEN 20
103 IF S=1;IF KEY="
    Z";E=10:K=K-30
106 IF E≠0;E=E-1
110 GOTO 20
200 FOR I=1 TO N:IF
     S-2=O(I);M=6-V
    *2:H$="-":RETUR
    N
210 NEXT I:RETURN
300 PRINT CSR G;"m"
    ;:GOSUB #4:PRIN
    T CSR G;"w";:GO
    SUB #4
310 PRINT CSR G;"x"
    ;:FOR I=1 TO N:
    IF O(I)=G;F=F-1
320 NEXT I:IF F≤0 T
    HEN #2
330 GOTO 500
400 PRINT CSR S;A$;
    :GOSUB #4:PRINT
     CSR S;"x";:GOS
    UB #3
410 F=F-.5:IF F≤0 T
    HEN #2
500 FOR I=0 TO 3:P(
    I)=INT (RAN#*4)
    +3:NEXT I:G=0:M
    =0:H$="":GOTO 2
    0
600 FOR I=1 TO N:IF
     H$="-":IF O(I)
    =S-2;O(I)=S-1:R
    ETURN
610 NEXT I:IF S>8;S
    =0:RETURN
620 RETURN

P1
 10 FOR I=0 TO 11:P
    RINT CSR I;"█";
    :NEXT I
 15 K=K+50:IF Q=8;K
    =K+100:T=T+1:IF
     R=7;K=K+200:T=
    T+1
 20 T=T+1:IF T≥(N/2
    +.5)*10 THEN 50
 30 PRINT :PRINT "N
    ow-Sc.";K;:GOSU
    B #3:RETURN
 50 T=0:N=N+1:U=10-
    V*3:C$=B$:IF N=
    3;D$=B$
 60 PRINT :PRINT "
    BONUS";F*250;:K
    =K+F*250:GOSUB
    #3:F=4
 65 IF N=4 THEN #2
 70 PRINT "  STAGE"
    ;-N;:RETURN

P2
 10 FOR I=11 TO 0 S
    TEP -1:PRINT CS
    R I;"█";:NEXT I
    :PRINT
 20 PRINT " GAME OV
    ER!";:GOSUB #3:
    IF N=4;PRINT "
    VERY GOOD!";
 30 GOSUB #3:PRINT
    "SCORE";K;:GOSU
    B #4:GOSUB #3
 40 IF W(V)<K;W(V)=
    K:INPUT "INPUT
    NAME ",Y$(V)
 50 PRINT "   REPLA
    Y ":GOSUB #0

P3
  1 FOR I=0 TO 150:
    NEXT I:PRINT :R
    ETURN

P4
  1 FOR I=0 TO 150:
    NEXT I:RETURN
```

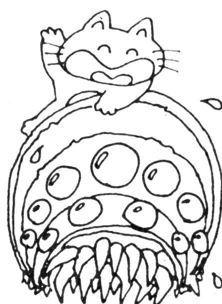
ポシェット告知板

（続き）**あっちゃん**「んじゃあね、『ニャンプ』（神奈川・三浦崇弘、他多数）は？　ダメ？　ん、じゃあ『ピップパップギー』（東京・あっちゃん）ってのは？　ダメだろうね。じゃあね、えーと」**クー**「もー、頭がウニウニ」　**ゆみちゃん**「『パンピー』（新潟・釰政弘、他多数）がいちばん多い（続く）

■変数リスト
$……タイトル文字用
I,L,O,J……ループ,タイトル用
V……プロ、アマ選択用
W( )……ハイスコア
Y$( )……ハイスコアラーの名前
A$……ナウシカのキャラクタ
B$,C$,D$……オームのキャラクタ
N……ステージ数
K……スコア
T……オーム救出数
F……ダメージ数
U……バリアの残り数
O( ),P( ),Q,R……オームの座標
G……火炎の座標
M……ワイヤ・バリア表示時間
S……ナウシカの座標
H$……ワイヤ・バリアのキャラクタ
E……火炎を出さない時間

■プログラムの説明
P0
1～ 10　タイトルデモ
12～ 15　プロ・アマ選択
18　ハイスコア表示
19　初期設定
20～110　メインルーチン
20～ 40　キー入力
50～ 55　画面表示
60　バリア防御判定
70～ 80　火炎命中判定
90　バリア・ワイヤ消去判定
93　救出判断
96～ 97　火炎移動・出現
100～106　話し合い
200～210　ワイヤ出現判定
300～330　オームがやられた
400～410　ナウシカがやられた
500　ナウシカ・オームの座標設定
600～620　ナウシカの右移動
P1　得点とボーナスおよび面クリア
P2　ゲームオーバー
P3，P4　ループ

■チェックポイント
残りステップ数は38ステップと少ないから、改造は苦しいね。タイトルデモを簡単にしたり、プログラムを整理すればステップは稼げるよ。
オームを救出するとき、プロ用とアマ用で得点が同じなのはちょっとね。P1の15行 K＝K＋50に続けて＋25＊V、60行F＊250に続けて＋300＊Vを追加しよう。60行はスペースを詰めれば入るよ。
（たけちゃん）



RALLY-Z
PB-100/110+OR-1,PBファミリー

■遊び方の説明は50ページ

```
P0
 10 E=98:F=0:G=0:S=
    0:I$="ﾞ  ﾞ  ﾞ":
    T=10
 15 J$=".  .  .":K$
    =".  .  .":N=3:
    Q=0:U=0:Y=.7
 20 PRINT "* RALLY
    Z *","HI";R,"By
     ";Y$
 25 A=50:B=A:C=A:D=
    40:E=98:O=INT (
    RAN#*98)+1:P=IN
    T (RAN#*98)+1
 26 L=0:M=2:H$="↑":
    W=0
 29 PRINT :PRINT CS
    R 0;"[";CSR 10;
    "]";CSR M;I$(L)
    ;CSR 5;H$;
 30 IF B=INT D;IF A
    -INT C≦4;IF INT
     C-A≦4;PRINT CS
    R INT C-A+5;"♦"
    ;
 31 IF A>0;PRINT CS
    R 11;"←";
 32 IF A<0;PRINT CS
    R 11;"→";
 33 IF B<P;PRINT CS
    R 11;"↑";
 34 IF B>P;PRINT CS
    R 11;"↓";
 36 IF B=P;IF A-O≦4
    ;IF O-A≦4;PRINT
     CSR O-A+5;"sP"
    ;
 37 IF O=A;IF B=P;G
    OSUB #2:GOTO 25
 38 MODE INT (E/33)
    +4
 39 IF Q>0;IF B=G;I
    F A-F≦4;IF F-A≦
    4;PRINT CSR F-A
    +5;"@";
 40 IF A=INT C;IF B
    =INT D;GOSUB #1
    :GOTO 25
 50 IF L=1;IF M=2;G
    OSUB #1:GOTO 25
 55 IF KEY="5";Q=T:
    F=A:G=B:W=W+1
 60 IF A>1;IF KEY="
    4";H$="←":A=A-1
    :M=M+1:IF M>3;M
    =1
 70 IF A<99;IF KEY=
    "6";H$="→":A=A+
    1:M=M-1:IF M<1;
    M=3
 80 IF B<99;IF KEY=
    "8";H$="↑":B=B+
    1:L=L+1:IF L>2;
    L=0
 90 IF B>1;IF KEY="
    2";H$="↓":B=B-1
    :L=L-1:IF L<0;L
    =2
100 IF Q>0;IF INT C
    =F;IF INT D=G;S
    =S+200:GOTO 140
110 IF A<C;C=C-Y
120 IF A>C;C=C+Y
130 IF B<D;D=D-Y
135 IF B>D;D=D+Y
140 E=E-.6:IF E<1;G
    OSUB #1:GOTO 25
150 IF Q>0;Q=Q-1
160 GOTO 29

P1
 10 FOR Z=0 TO 15:P
    RINT CSR 4;")+(
    ";CSR 4;"→x←";:
    NEXT Z
 20 IF A*B THEN 30
 25 PRINT CSR 4;" S
    P";:GOSUB 90:PR
    INT CSR 3;"2000
    0";:GOSUB 90
 26 S=S+20000
 30 N=N-1:IF N>0;RE
    TURN
 40 PRINT :PRINT "[
    Game Over]","[S
    C.";S;"]"
 45 IF R<S;PRINT "[
    Hi Score!]":R=S
    :INPUT "Name ",
    Y$
 50 INPUT "[Try Aga
    in]",Z$:IF Z$="
    Y" THEN #0
 60 END
 90 FOR Z=0 TO 99:N
    EXT Z:RETURN

P2
 10 FOR Z=E TO 1 ST
    EP -1:MODE INT
    (Z/33)+4:S=S+20
    0:NEXT Z
 20 S=S+5000:U=U+1:
    T=T-2:IF T<2;T=
    6
 30 IF W=0;GOSUB #4
 40 IF U=2;GOSUB #3
    :U=0
 50 Y=Y+.05:IF Y<1;
    Y=.7
 60 PRINT :PRINT "
     CLEAR !!":RETU
    RN

P3
  5 PRINT
 10 FOR Z=1 TO 7:PR
    INT CSR Z;"_S";
    :GOSUB 90:PRINT
     CSR Z;"__s";:G
    OSUB 90
```

ポシェット告知板
（続き）みたい。多数決でこれにしよう！　あー、頭がうずく」　**パンプ**「うーん、いまいち」　**クー**「ダッセー」　**あっちゃん**「えーとね『オッペケペッポーペッポッポー』（東京・あっちゃん）ってのは？」（もうどうでもよくなりかけている）　**一同**「………」（長い沈黙）………（続く）

```
20 NEXT Z:S=S+5000
   :PRINT CSR 3;"5
   000";:GOSUB 90
90 PRINT CSR 0;"["
   ;CSR 10;"]";:FO
   R X=0 TO 50:NEX
   T X:PRINT :RETU
   RN
```

```
P4
  10 PRINT CSR 0;"["
     ;CSR 10;"]";CSR
      M;I$(L);CSR 5;
     H$;CSR 1;"↑";:G
     OSUB 90
```

```
20 FOR Z=2 TO 9:PR
   INT CSR Z;"<";:
   GOSUB 95:NEXT Z
30 FOR Z=2 TO 9:PR
   INT CSR Z;" ";:
   GOSUB 95:IF Z=5
   ;PRINT CSR 5;H$
   ;
```

```
40 NEXT Z:PRINT CS
   R 3;"10000";:GO
   SUB 90
50 PRINT CSR 1;" "
   ;:GOSUB 90:S=S+
   10000:RETURN
90 FOR X=0 TO 200:
   NEXT X
95 RETURN
```

■変数リスト

E……エネルギー
F,G……煙幕の位置
S……スコア
I$,J$,K$……画面データ
T……煙幕の表示時間
N……自車の数
Q……煙幕の残り時間
U……へび判定用
Y……対抗車スピード
R……ハイスコア
V$……ハイスコア保持者
A,B……自車の位置
C,D……対抗車の位置
O,P……フラッグの位置
L,M……画面表示用
H$……自車のキャラクタ
W……煙幕を出した回数
X,Z……ループ用

■プログラムの説明

P0

10〜 26	初期設定とタイトル
29〜160	メインルーチン
29〜 36	画面表示
37	面クリア判断
38	エネルギー表示設定
39	煙幕表示
40〜 50	接触判定
55〜 90	キースキャン
100〜135	対抗車移動
140	エネルギー切れ判断
150	煙幕の残り時間

P1	自車爆発サブルーチンとゲームオーバー
P2	面クリアサブルーチン
P3	へびのサブルーチン
P4	かぶきおじさんのサブルーチン

■チェックポイント

PBの液晶はちっちゃいけれど、上下左右にスクロールさせて、なかなか移動する感じがよく出ているね。残りステップは、130程度あるから、ちょっとした改造はできるね。得点要素に走行時間も考慮に入れたほうがいいかな。

あと、巨大スペシャルフラッグで20000点もらえるが、ゲームスタート時点で、じっとしていてももらえちゃうのでこれはまずい。P1の22行に、IF A=50:IF H$="↑" THEN30としよう。敵の追い上げスピードは、P0の15行Y=.7で設定している。Y=.83くらいにすると、かなりムズいよ。　(たけちゃん)



(続き) クー「おー、こんなハガキがあるぜ。『やっぱり、パンプネコ』(群馬・田島和明、福岡・皿本治)!」パンプ「あ、それがいい!」たけちゃん「だから言ったじゃないですか」あっちゃん「うーん」(続く)

TENNIS GAME

PB-100/110+OR-1,PBファミリー

■遊び方の説明は51ページ

```
P0
  10 $=" , ・ ' 123":
     J=1:L=0:M=0
  20 PRINT "Tennis G
     ame";:GOSUB #1:
     PRINT "Hi Score
     ";A;:GOSUB #1
  25 PRINT CSR 6;"Le
     vel? (1-4)";:B$
     =KEY:IF B$<"1"
     THEN 25
  26 IF B$>"4" THEN
     25
  30 T=VAL(B$)+2:K=1
     000*T+1000
  40 PRINT :PRINT L+
     M+1;" th  game"
     ;:GOSUB #1:E=0:
     F=0
  50 J=J+1:IF J=2;J=
     0:PRINT " < Rec
     eive >";:GOSUB
     #1:GOTO 60
  55 PRINT " < Servi
     ce >";:GOSUB #1
  60 PRINT CSR 0;"
      ready ?  ";:B$
     =KEY:IF B$="" T
     HEN 60
  70 C=11:D=0:N=0:GO
     SUB #2:GOSUB #1
     :GOSUB #2
  80 IF J=1 THEN 130
  90 I=INT (RAN#*3+1
     ):N=1:X=D+1:Y=C
     -2:H$=MID(2*I-1
     ,2):GOSUB #T
 100 B$=KEY:IF B$≠MI
     D(7+I,1);K=K-10
     *(J+C-2)+5*N:GO
     TO 200
 110 IF C≥8;IF RAN#*
     4+J<3+E/40;D=D+
     1:IF D>4;D=4
 120 IF C≤9;IF RAN#*
     2<1;D=D-1:IF D<
     0;D=0
 130 GOSUB #2:N=-1:X
     =C-2:Y=D+1:H$=M
     ID(INT (RAN#*3+
     1)*2,2):GOSUB #
     T
 140 IF C-D+1-J+.5*T
     <RAN#*13;K=K+10
     *(18-J-C)-5*N:G
     OTO 250
 150 B$=KEY:IF B$="1
     ";C=C-1:IF C<6;
     C=6
 160 IF B$="3";C=C+1
     :IF C>11;C=11
 165 IF B$="4";C=C-2
     :IF C<6;C=6
 166 IF B$="6";C=C+2
     :IF C>11;C=11
 170 GOSUB #2:N=N+1:
     GOTO 90
 200 PRINT CSR 5;"!
       ";H$;:GOSUB
     #1:PRINT "    m
     iss";:GOSUB #1
 210 F=F+15:IF F=45;
     F=40:IF E=40;F=
     30:E=30
 220 IF F=55 THEN 30
     0
 230 GOTO 280
 250 PRINT CSR 0;H$;
     "   !";:GOSUB #
     1:PRINT "   Ace
       !!";:GOSUB #1
 260 E=E+15:IF E=45;
     E=40:IF F=40;E=
     30:F=30
 270 IF E=55 THEN 35
     0
 280 PRINT CSR 2;F;"
      :";E;:GOSUB #1
     :GOTO 60
 300 PRINT "  lost g
     ame";:GOSUB #1:
     M=M+1:K=K-500
 310 IF M≥3;IF M-L≥2
     ;PRINT "  LOST
     SET ";:GOSUB #1
     :GOTO 500
 320 GOTO 380
 350 PRINT "    game
     !";:GOSUB #1:L=
     L+1:K=K+400
 360 IF L≥3;IF L-M≥2
     ;PRINT CSR 4;"s
     et !!";:GOSUB #
     1:GOTO 400
```

リスト次ページに続く



```
370 IF L+M≥9;PRINT
    "     SET";:GOS
    UB #1:K=K-200:G
    OTO 450
380 PRINT "game ";M
    ;" :";L;:GOSUB
    #1:GOTO 40
400 PRINT "  YOU WI
    N !";:GOSUB #1:
    GOTO 500
450 PRINT " GAME OV
    ER !";:GOSUB #1
500 IF K>A;A=K:PRIN
    T " HI SCORE !!
    ";:GOSUB #1

510 PRINT "Score";K
    :GOTO 10

P1
  10 FOR Z=0 TO 150:
     NEXT Z:PRINT :R
     ETURN

P2
  10 PRINT :PRINT CS
     R D;"♣";CSR 5;"
     !";CSR C;"♠";:R
     ETURN

P3
  10 FOR Z=X TO Y ST
     EP W
  20 PRINT CSR 5;"!"
     ;CSR 5;"!";CSR
     5;"!";CSR 5;"!"
     ;CSR 5;"!";CSR
     5;"!";
  30 PRINT CSR Z;H$;
     :NEXT Z:RETURN

P4
  10 FOR Z=X TO Y ST
     EP W
  20 PRINT CSR 5;"!"
     ;CSR 5;"!";CSR
     5;"!";CSR 5;"!"
     ;CSR Z;H$;
  30 NEXT Z:RETURN

P5
  10 FOR Z=X TO Y ST
     EP W
  20 PRINT CSR 5;"!"
     ;CSR 5;"!";CSR
     Z;H$;:NEXT Z:RE
     TURN

P6
  10 FOR Z=X TO Y ST
     EP W
  20 PRINT CSR 5;"!"
     ;CSR Z;H$;:NEXT
      Z:RETURN
```



（続き）そういや、パンプネコがいちばんピッタリくるなあ」 **ゆみちゃん**「うっそー！ 信じられな〜い！」 **パンプ**「だって、ほかにいいのがないんだもん」 **ゆみちゃん**「うっそー！ いやだー！」（続く）

■変数リスト

$……ボールキャラとコース対応キー
J……サーブ権
L……自分の勝ちゲーム数
M……相手の勝ちゲーム数
A……ハイスコア
B$……キー入力
T……レベル
K……トータルスコア
E……自分のゲームスコア
F……相手のゲームスコア
C……自分の位置
D……相手の位置
N……ゲームごとの打数
I……ボールのコース
W……ボールの方向
X……ボールの飛び始め位置
Y……ボールの飛び終り位置
H$……ボールのキャラクタ
Z……ループ変数

■プログラムの説明

P0

10〜20,30	初期設定とタイトル
25〜 26	レベル入力
40	ゲームスタート
50〜 55,80	サーブ
70	画面設定
90	相手サーブ設定
100	打ち返えし
110〜120	相手の移動
130	自分サーブ設定
140	相手の返球
150〜166	自分の移動
170	画面表示と打数カウント
200〜230	miss
250〜270	Ace
280	スコア表示
300〜370	ゲームセット
380	ゲーム数表示
400〜510	ゲームオーバー
P1	ループ
P2	画面表示サブ
P3〜P6	各レベルのボールを飛ばすサブ

■チェックポイント

相手とのラリーが続くと、思わず熱くなっちゃうこのゲーム。打ち返すキーは、1､2､3キーだけど、ちょっとやりにくい。P0-10行のSの内の1̇2̇3̇をŻȦQ̇に変えよう。こうすると、両手でプレイできる。

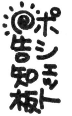
（たけちゃん）

ADD MID
PC-1500+4KRAM/1501

■遊び方の説明は52ページ

```
1:CLS :CURSOR 6:
  PAUSE "== ADDM
  ID =="
2:WAIT 16:
  RESTORE 1000:
  FOR J=1TO 14:
  READ A:BEEP 1,
  A,40:CURSOR 24
  :PRINT "":NEXT
  J:CLEAR
10:A$="05065C3078
  38325C":B$="0C
  140C7A253A481F
  ":C$="0C140D7E
  253E491E"
11:D$="3068747C78
  7830":E$="0C1C
  0C5B255B481F"
12:F$="1C241C7E25
  7E481F":G$="05
  063860604830":
  H$="030F445F25
  5B4408"
13:I$="7F087B3F7B
  4810":J$="1E49
  3E397E1D241C"
14:K$="0207324848
  50205E":L$="07
  425E3A5E4207":
  M$="70495B6958
  6A7702"
15:N$="7844537B53
  4478":O$="3048
  5C445C444830":
  P$="03050A1458
  2050"
16:Q$="60504F414B
  7B0F05":R$="1E
  33274D39391E":
  S$="025A677353
  675A02"
17:U$="7F7F3F3E3E
  1E":V$="7F1212
  121212"
18:X$="1C0C00000C
  1C":W$="121212
  121212":Y$="1E
  3E3E3F7F7F":Z$
  ="121212121 27F
  "
20:REM  MAIN
21:INPUT "DATA LO
  AD?(Yes=1)";Z:
  IF Z=1INPUT #@
  (*),TH,LB:U=0,
  W=0,Z=0:GOTO 2
  4
22:B=100,C=60,E=1
  0,TH=100,G=1,L
  B=1
24:"D":CLS :WAIT
  0:RESTORE 800+
  Y+LB*10:FOR U=
  1TO X+1:READ O
  :NEXT U:
  RESTORE 900:
  FOR U=0TO W:
  READ L,M,N:
  NEXT U:GOTO 35
25:L=1-(OAND L)/L
  :M=1-(OAND M)/
  M:N=1-(OAND N)
  /N:GPRINT @$(2
  1+L);@$(23+M);
  @$(25+N):GOSUB
  37
26:CURSOR 5:
  GPRINT O$;:
  PRINT E;" ";:
  GPRINT L$;:
  PRINT B;" (";X
  ;Y;")":IF B<=0
  OR C<0GOTO 500
27:IF X+Y<>0AND
  RND 10=5GOSUB
  100
28:V=V+.2:IF (V-
  INT V)=.8LET B
  =B-(1-I)/5
29:CURSOR 24:
  INPUT Z:BEEP 1
  ,1:ON Z-3GOTO
  200,300,400,46
  0,450
```

```
30:W=W+(Z=1)-(Z=3
 ):W=W+(W=-1)*4
 -(W>3)*4
31:IF Z=2LET X=X+
 ((W=3)-(W=1))*
 M:Y=Y+((W=0)-(
 W=2))*M
33:IF X=10AND Y=7
 GOTO 40
34:GOTO 24
35:IF LB>=3AND K=
 0CURSOR 0:
 PRINT CHR$ (12
 7);CHR$ (127);
 CHR$ (127);
 CHR$ (127):
 GOTO 26
36:GOTO 25
37:IF X=9AND Y=7
 AND W=3GCURSOR
 6:GPRINT "2254
 7800001E"
38:RETURN
40:CLS :IF I=1
 INPUT "What fl
 oor? (1-4)";Z:
 IF Z>0AND Z<5
 LET LB=Z:A=A-2
 :B=B-10-RND 5:
 GOTO 42
41:LB=LB+1:A=A+1:
 B=B+25:IF E<0
 LET B=B+E
42:IF F<0LET B=B+
 F*1.5:A=A+F/4
43:CLS :CURSOR 9:
 PAUSE LB;"F":X
 =0:Y=0:IF LB>4
 CURSOR 8:PAUSE
 "Dragon room!"
 :GOTO 600
44:GOTO 33
100:CLS :CURSOR 6:
 PRINT "Fight!
 vs":RESTORE 85
 0:FOR U=1TO LB
 :READ L,M,N:
 NEXT U:S=@(11+
 RND 3):RESTORE
 860+S:READ L,M
 ,N
101:U=(RND LB)/10+
 1:L=L*U:M=M*U:
 N=N*U:CURSOR 1
 5:GPRINT @$(10
 -S):FOR U=255
 TO 1STEP -8:
 BEEP 1,U,3:
 NEXT U
102:Z=0:INPUT "Fig
 ht(ENTER):Esca
 pe(1)";Z
103:IF H=1AND Z=0
 INPUT "How man
 y power?";O:B=
 B-O:L=L-O*(1.3
 +A/10):BEEP 1,
 1:BEEP 1,30
104:FOR U=1TO 3:
 CLS :CURSOR 5:
 PRINT B:CURSOR
 11:GPRINT J$:
 CURSOR 13:
 GPRINT @$(10-S
 ):CURSOR 15:
 PAUSE L:IF G<1
 LET G=1
105:B=INT (B-N/G):
 G=G-.2*(1-J):
 IF Z>0GOTO 120
106:L=INT (L-F/N):
 L=L-A/2:BEEP 2
 ,1
107:CURSOR 5:PRINT
 B:CURSOR 15:
 PRINT L:NEXT U
108:IF B<=0GOTO 50
 0
109:IF L<=0PRINT "
 WIN!":BEEP 3:A
 =A+S/5:TH=TH+
 INT (9-S):GOTO
 130
110:GOTO 102
120:Z=RND (20+S+LB
 )-A/2:IF Z<5+(
 RND 3)*MPAUSE
 " Goddamn!":
 GOTO 24
121:PAUSE "No. Try
 again!":GOTO
 103
130:IF LB=1AND S=3
 AND K=0PAUSE "
 You get the M.
 lamp.":K=1
131:IF LB=2AND S=5
 AND I=0PAUSE "
 You get M.boot
 s.":I=1:GOTO 1
 34
132:IF LB=2AND S=5
 AND I=1IF H=0
 PAUSE "You get
  M.sword.":H=1
 ,F=150
133:IF LB=3AND S=7
 AND J=0PAUSE "
 You get M.shie
 ld.":J=1,G=100
134:IF RND 2=2LET
 U=RND 8+LB*4:
 PAUSE "You get
  the";U;"GOLD.
 ":C=C+U
135:FOR U=1TO 80:
 NEXT U:GOTO 24
200:IF D>0BEEP 1:D
 =D-1:B=B+23+
 RND 8:IF B>TH
 LET B=TH
201:GOTO 24
300:CLS :WAIT 50:
 PAUSE "Magic i
 tem ";:FOR U=1
 TO 4:IF @(7+U)
 =1GPRINT @$(15
 +U);:PRINT " "
 ;
301:NEXT U:CLS :
 GPRINT K$;:
 PRINT A;" ";:
 GPRINT L$;:
 PRINT B;":";TH
 ;:PRINT "(";X;
 Y;" )"
302:FOR U=1TO 4:
 GPRINT @$(12+U
 );:PRINT @(2+U
 );" ";:NEXT U:
 GPRINT R$;:
 PRINT G:GOTO 2
 4
400:CLS :IF X+Y<>0
 GOTO 410
401:GPRINT O$;:U=
 RND 3:PRINT U;
 "GOLD";:INPUT
 Z:C=C-U*Z:E=E+
 Z
402:CLS :GPRINT N$
 ;:U=RND 3+4:
 PRINT U;"GOLD"
 ;:INPUT Z:C=C-
 U*Z:D=D+Z
403:CLS :GPRINT P$
 ;:FOR U=1TO 3:
 PRINT U*30;":"
 ;U*8;"G";:NEXT
 U:CURSOR 24:
 INPUT Z:C=C-Z*
 8:F=Z*30
404:CLS :GPRINT R$
 ;:FOR U=1TO 3:
 PRINT U*25;":"
 ;U*9;"G";:NEXT
 U:CURSOR 24:
 INPUT Z:C=C-Z*
 9:G=Z*25
405:CLS :GPRINT O$
 ;:PRINT " 1GOL
 D Ok";:INPUT Z
 :C=C+Z:E=E-Z
406:CLS :GPRINT N$
 ;:PRINT " 5GOL
 D Ok";:INPUT Z
 :C=C+Z*5:D=D-Z
407:CLS :GPRINT P$
 ;:U=INT (F/30*
 5):PRINT U;"GO
 LD Ok";:INPUT
 Z:H=0:C=C+U:F=
 0
408:CLS :GPRINT R$
 ;:U=INT (G/25*
 7):PRINT U;"GO
 LD Ok";:INPUT
 Z:J=0:C=C+U:G=
 1
409:Z=0:GOTO 24
410:IF E<=0GOTO 24
411:CLS :E=E-1:B=B
 +8:IF B>THLET
 B=TH
412:GOTO 24
450:CLS :INPUT "TA
 PE SET! Yes=1"
 ;Z:IF Z=1PRINT
 "SAVE START":
 PRINT #@(*),TH
 ,LB
451:PAUSE "SAVE EN
 D":GOTO 24
460:IF A>0BEEP 1,3
 0:A=A-1:B=B+50
 :IF TH<BLET TH
 =B
461:GOTO 24
500:FOR U=255TO 1
 STEP -16:BEEP
 1,U,15:NEXT U:
 CLS :CURSOR 4:
 WAIT 200:PRINT
 "G A M E  O V
 E R"
501:INPUT "Try aga
 in?(Yes=1)";Z:
 IF Z=1GOTO 1
502:END
600:WAIT 80:IF H+I
 +J+K<4AND A<25
 PRINT "You are
  unqualified."
 :FOR U=1TO 2:@
 (RND 4+7)=0:LB
 =3:GOTO 24
601:WAIT 0:CLS :
 DIM D$(7):D$(0
 )=J$:D$(1)="49
 3E397648C1C":
 D$(2)="1C241D7
 E393E491E"
602:D$(3)="1C3C487
 6393E49":D$(5)
 ="7E38480C0F0F
 0A02":D$(6)="0
 20A0F0F0C48387
 E"
603:D$(7)="393F397
 E3858110E":D$(
 4)="0E1158387E
 393F39":X=10:Z
 =-1:Y=0:A=0
604:U=RND 4:GOSUB
 615:IF U>2GOTO
 609
605:IF U=1LET R=
 RND 2-1:CURSOR
 18*R:GPRINT D$
 (4+2*R);D$(5+2
 *R):CURSOR 18*
 (R=0):PRINT "
  ":GOTO 608
606:IF R=0FOR I=3
 TO X-1:CURSOR
 I:GPRINT "1018
 1C1A0C":NEXT I
 :IF A=1GOTO 70
 0
607:IF R=1FOR U=17
 TO X+1STEP -1:
 CURSOR U:
 GPRINT "0C1A1C
 1810":NEXT U:
 IF A=-1GOTO 70
 0
608:CURSOR 3:PRINT
 "
    ":X=X-F*2:IF
 X<3OR X>18LET
 X=X+F*2
609:GOSUB 615
610:IF X=3AND Z$="
 5"AND R=0
 CURSOR 3:
 GPRINT "080848
 36397E09":BEEP
 3:GOTO 750
611:IF X=17AND Z$=
 "5"AND R=1
 CURSOR 17:
 GPRINT "097E39
 76490808":BEEP
 3:GOTO 750
612:GOTO 604
615:Z$=INKEY$ :F=(
 Z$="3")-(Z$="1
 "):X=X+F:
 CURSOR X-F:
 PRINT " "
616:IF F<>0LET A=F
617:CURSOR X:
 GPRINT D$(2-A)
 :RETURN
```

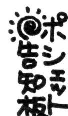


(続き) あっちゃん「これはネズミの嫁入りだ。つまり世界一強いおむこさんをネズミが探していくと、太陽より雲が強い、雲より風が強い、風より壁が強い、壁より壁に穴をあけるネズミが強いということになってネズミと結婚しちゃう。なんでもいいものは身近にあるんですね、ハッハッハ」

リスト次ページに続く

```
700:CURSOR X:
    GPRINT "10643C
    725F307C6410":
    GOTO 500
750:CLS :CURSOR 0:
    PRINT "==";:
    GPRINT D$(4);D
    $(5):CURSOR 21
    :GPRINT D$(6);
    D$(7);:PRINT "
    =="
751:RESTORE 950:
    FOR I=1TO 6:
    READ Z$:@$(I)=
    Z$:NEXT I:FOR
    I=1TO 2:
    RESTORE 1000:
    CURSOR 5:PRINT
    @$(I*2-1):
    GOSUB 756
752:CURSOR 5:PRINT
    @$(I*2):GOSUB
    756:NEXT I:
    RESTORE 1001:
    CURSOR 5:PRINT
    E$:GOSUB 756:
    GOSUB 756:
    RESTORE 1000:
    CURSOR 5:PRINT
    F$:GOSUB 756
753:GOSUB 756
754:CLS :CURSOR 5:
    WAIT 99:PRINT
    "Congratulatio
    ns!":GOTO 501
756:FOR J=1TO 7:
    READ A:BEEP 1,
    A,180:NEXT J:
    RETURN
810:DATA 14,14,7,5
    ,4,5,5,5,5,12
811:DATA 10,2,5,12
    ,10,6,5,5,5,9
812:DATA 10,11,14,
    10,2,8,6,5,5,1
    2
813:DATA 2,5,1,8,3
    ,8,2,4,13,10
814:DATA 10,7,12,2
    ,4,8,2,8,7,8
815:DATA 2,4,1,1,1
    ,0,8,2,12,10
816:DATA 2,8,14,6,
    4,0,8,2,8,10
817:DATA 3,9,3,1,1
    ,1,9,3,9,3,16
820:DATA 6,5,5,4,4
    ,4,12,6,5,12
821:DATA 2,4,12,2,
    9,3,0,9,7,8
822:DATA 2,1,8,10,
    6,12,3,12,6,9
823:DATA 10,6,1,1,
    1,1,5,0,9,6
824:DATA 10,10,6,4
    ,4,4,12,10,6,8
825:DATA 2,8,2,0,0
    ,0,8,10,3,8
826:DATA 2,0,0,0,9
    ,2,0,0,12,10
827:DATA 3,9,3,1,1
    ,1,9,3,1,1,16
830:DATA 6,5,12,6,
    4,12,6,5,12,14
831:DATA 10,6,0,0,
    0,8,10,14,11,1
    0
832:DATA 10,2,8,3,
    1,9,2,1,4,9
833:DATA 2,0,0,5,4
    ,5,0,12,10,14
834:DATA 2,8,10,6,
    8,6,8,10,11,10
835:DATA 2,9,3,8,9
    ,0,9,2,5,8
836:DATA 10,6,4,1,
    5,0,4,8,14,10
837:DATA 11,3,9,7,
    5,1,1,1,9,3,16
840:DATA 6,4,4,4,4
    ,4,4,4,4,12
841:DATA 2,0,0,8,2
    ,0,0,0,0,8
842:DATA 2,0,0,8,2
    ,0,0,0,0,8
843:DATA 3,1,1,9,2
    ,1,1,1,1,9
844:DATA 3,4,4,4,8
    ,6,4,4,4,12
845:DATA 2,0,0,0,8
    ,2,0,0,0,8
846:DATA 2,0,0,0,8
    ,2,0,0,0,8
847:DATA 3,1,1,1,1
    ,1,1,1,1,1,16
850:DATA 1,2,3,4,5
    ,5,5,6,7,7,8,9
861:DATA 40,40,40
862:DATA 50,60,50
863:DATA 70,50,80
864:DATA 80,99,100
865:DATA 90,80,130
866:DATA 150,95,15
    0
867:DATA 400,150,2
    50
868:DATA 300,450,3
    20
869:DATA 500,500,5
    00
900:DATA 2,1,8
901:DATA 4,2,1
902:DATA 8,4,2
903:DATA 1,8,4
950:DATA " You get
     ADD.","It sav
    ed LIA.","This
     game is end."
951:DATA " PROGRAM
    by K.H ","PRE
    SENTED by...."
    ,"Program Poch
    ette"
1000:DATA 105,74,
     105,105,84,5
     7,65,76,73,6
     7,67,75,80,7
     5
1001:DATA 105,59,
     59,59,53,56,
     80,56,62,40,
     45,48,45,45,
     45
```





〈ネコの名前発表!〉 長い討論の結果、このネコの名前はやっぱり『パンプネコ』ということになりました。つまり、これを超えるいい名前がこなかったということにもなるかな? でも、田島くん、皿本くん、みんなもがんばって名前を考えたのだから、ちょっと賞金分担を変えさせてほしい。(続く)

■**変数リスト**

A……BEEPデータ用。ヒットポイント(H.P)
A$……竜のグラフィックパターン
B$……魔戦士のグラフィックパターン
C$……重騎士のグラフィックパターン
D$……スライムのグラフィックパターン
E$……骨戦士のグラフィックパターン
F$……騎士のグラフィックパターン
G$……へびのグラフィックパターン
H$……農民のグラフィックパターン
I$……バーバリアンのグラフィックパターン
J$……自分のグラフィックパターン
K$……H・Pシンボルのグラフィックパターン
L$……体力シンボルのグラフィックパターン
M$……金シンボルのグラフィックパターン
N$……薬シンボルのグラフィックパターン
O$……食物シンボルのグラフィックパターン
P$……剣のグラフィックパターン
Q$……ブーツのグラフィックパターン
R$……盾のグラフィックパターン
S$……ランプのグラフィックパターン
U$……左壁ありのグラフィックパターン
V$……左壁なしのグラフィックパターン
W$……前壁ありのグラフィックパターン
X$……前壁なしのグラフィックパターン
Y$……右壁ありのグラフィックパターン
Z$……右壁なしのグラフィックパターン、リアルタイム時の入力用
Z,O……入力用
TH……体力の最高
LB……階数
U,I,J……ループ、汎用
W……方向
B……体力
C……金
E……食べ物
G……装甲度
X,Y……x、y座標
O……壁の様子(全体)
L……壁の様子(左)、相手の体力
M……壁の様子(前)、相手の殺傷力
N……壁の様子(右)、相手の装甲度
V……歩数カウント
S……相手の種類
H……マジックソードフラグ
F……殺傷力、リアルタイム時の移動用
Z……エスケイプ判定用
K……マジックランプフラグ
I……マジックブーツフラグ
J……マジックシールドフラグ
D……薬
D$( )……リアルタイム表示用
R……リアルタイム時のドラゴンの位置

■**プログラムの説明**

1〜 2	タイトル
10〜 18	キャラクタ設定
20〜 36	メインルーチン
37〜 38	ドア表示
40〜 44	上の階へ上がる
100〜 110	ファイトルーチン
120〜 121	エスケープルーチン
130〜 135	マジックアイテム金GETルーチン
200〜 201	薬を飲む
300〜 302	レポートルーチン
400〜 409	店ルーチン
410〜 412	食料を食べる
450〜 451	SAVEルーチン
460〜 461	魔法ルーチン
500〜 502	ゲームオーバー
600	5階へ行けるか判断
601〜 603	リアルタイム初期設定
604〜 612	リアルタイムメインルーチン
615〜 617	リアルタイムキー入力と自分の表示
700	リアルタイムゲームオーバー
750〜 756	目標達成
810〜 817	1Fデータ
820〜 827	2Fデータ
830〜 837	3Fデータ
840〜 847	4Fデータ
850〜 869	相手データ
900〜 903	3Dデータ
950〜 951	メッセージデータ
1000〜1001	ミュージックデータ

THE ONE WAY STREET

■遊び方の説明は54ページ

PC-1251/1255

```
  1:POKE X,Q,P,M,I,0,1,1
    ,1,1,1,3,3,3,7,7,7,7
    ,G,G,L,L,O,O: ON C
    GOTO 150,15,16,17,18
    ,19,20,150
  2:POKE X,Q,O,J,F,0,0,0
    ,0,0,1,1,3,3,3,3,7,7
    ,7,G,G,L,L,O: ON C
    GOTO 150,21,22,23,24
    ,25,26,150
  3:POKE X,O,L,G,6,0,0,0
    ,0,0,0,0,0,0,0,1,1,3
    ,3,7,G,G,L,O: ON C
    GOTO 27,21,22,21,22,
    23,18,28
  4:POKE X,O,G,3,1,0,0,0
    ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
    ,0,0,1,3,G,O: ON C
    GOTO 29,21,22,21,22,
    21,22,17
  5:POKE X,O,L,G,G,7,3,3
    ,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0
    ,0,0,6,G,L,O: ON C
    GOTO 20,30,16,21,22,
    21,22,31
  6:POKE X,O,L,L,G,G,7,7
    ,7,3,3,3,3,1,1,0,0,0
    ,0,0,F,J,O,Q: ON C
    GOTO 150,32,33,34,16
    ,21,22,150
  7:POKE X,O,O,L,L,G,G,7
    ,7,7,7,3,3,3,1,1,1,1
    ,1,0,1,M,P,Q: ON C
    GOTO 150,28,35,30,36
    ,23,37,150
 15:POKE &F813+C/2*5+1,1
    12,113: GOTO 115
 16:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),113,1
    13: GOTO 115
 17:POKE &F813+C/2*5+1,1
    13,115: GOTO 115
 18:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),115,1
    19: GOTO 115
 19:POKE &F813+C/2*5+1,1
    19,119: GOTO 115
 20:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),127,1
    27: GOTO 115
 21:POKE &F813+C/2*5+1,1
    12,112: GOTO 115
 22:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),112,1
    12: GOTO 115
 23:POKE &F813+C/2*5+1,1
    13,113: GOTO 115
 24:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),115,1
    15: GOTO 115
 25:POKE &F813+C/2*5+1,1
    15,119: GOTO 115
 26:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),119,1
    27: GOTO 115
 27:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),127,1
    18: GOTO 115
 28:POKE &F813+C/2*5+1,1
    27,127: GOTO 115
 29:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),115,1
    13: GOTO 115
 30:POKE &F813+C/2*5+1,1
    19,115: GOTO 115
 31:POKE &F813+C/2*5+1,1
    18,127: GOTO 115
 32:POKE &F813+C/2*5+1,1
    27,119: GOTO 115
 33:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),119,1
    15: GOTO 115
 34:POKE &F813+C/2*5+1,1
    15,115: GOTO 115
 35:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),119,1
    19: GOTO 115
 36:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),115,1
    13: GOTO 115
 37:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),113,1
    12: GOTO 115
 50:"Z" CLEAR : DIM W(2)
    :W(0)=125,W(1)=123,W
    (2)=119,X=&F815,N$="
    PC-1251"
 51:F=12,G=15,I=24,J=30,
    L=31,M=60,O=63,P=126
    ,Q=127
 55:"A" RESTORE : RANDOM
    : WAIT 100: PRINT "
      THE ONE-WAY STREET
    ": INPUT "    CLOSED
    ?(YES-1):";V: IF V<>
    1 LET V=0
 60:INPUT "    SOUND (ON
    -1):";U: IF U<>1 LET
    U=0
 63:E=0: INPUT "    DEMO
    ? (YES-1):";E: IF E
    <>1 LET E=0
 65:WAIT 100: PRINT "TOP
    :";N$;" ";H;" PTS":
    WAIT 0: PRINT "":
    CALL &11E0:C=4,D=0,S
    =0,T=0,R=0,Y=0,W=3
 70:POKE &F814,Q,O,G,3,1
    : POKE &F81E,112,112
    : POKE &F828,1,3,G,O
    ,Q: POKE &F824,L,Q,L
 75:FOR A=0 TO 2: POKE &
    F825,W(A): BEEP U:
    CALL &11E0: FOR B=1
    TO 15: NEXT B: NEXT
    A
 80:POKE &F82E,M,66,82,1
    16,M,66,66,M: BEEP 2
    U: CALL &11E0: FOR A
    =1 TO 20: NEXT A
 85:GOSUB 900
100:IF D>15 LET V=0: IF
    D>20 LET Y=1
101:IF E=1 AND INKEY$ ="
    N" GOTO "A"
103:D=D+.04: READ Z: IF
    Z=0 LET Z=4: IF V=0
    RESTORE ( RND 13+199
    ): GOTO 103
104:IF Z=100 RESTORE :
    BEEP U: CALL &11E0:
    GOTO 103
105:IF Y=1 LET Y=0: GOTO
    103
106:IF T>0 GOTO 115
107:IF RND 1000<D LET T=
    3+ INT (D/4): GOTO 1
    60
110:GOTO Z
115:IF E=1 GOTO 125
117:K$= INKEY$ ,C=C-2*(K
    $="0")-(K$=".")+(K$=
    "+")+2*(K$="-")
120:C=C+(Z<4)*(4-Z)-(Z>4
    )*(Z-4)+(Z<4)*(D>20)
    -(Z>4)*(D>20): IF C<
    1 OR C>8 GOTO 150
125:IF T>0 GOTO 161
130:GOTO 100
150:BEEP 4U: WAIT 70:
    PRINT "    CRUSH"
151:W=W-1: IF W>0 LET C=
    4: WAIT 0: PRINT "":
    CALL &11E0: POKE &F8
    14,Q: POKE &F82C,Q:
    GOTO 85
152:WAIT 70: PRINT "   G
    AME OVER":S=100D+10R
    +50D*(V=0)
153:WAIT 120: PRINT " SC
    ORE:";S;" (";D;"KM)"
    : IF S>H LET H=S:
    INPUT " YOUR NAME :
    ";N$
155:GOTO "A"
160:WAIT 50: PRINT "   T
     U N N E L": WAIT 0:
    PRINT "": BEEP 3U:
    CALL &11E0: GOSUB 90
    0
161:POKE &F814,Q,Q,Q,Q,Q
    ,Q,Q,Q,Q,Q,Q,Q,Q,Q,Q
    ,Q,Q,Q,Q,Q,Q,Q,Q,Q,Q
162:IF (C<2 OR C>7) AND
    (Z<3 OR Z>5) OR C<1
    OR C>8 GOTO 150
164:POKE &F817,Q,Q,Q,Q,Q
    ,Q,Q,Q,Q,Q,Q,Q,Q,Q,Q
    ,Q,Q,Q,Q
170:T=T-1,R=R+1: IF C=
    INT (C/2)*2 GOTO 180
175:POKE &F817+(C<>1)*(2
    C-(C=3)+(C=7)),G,G:
    GOTO 100
180:POKE &F813+C/2*5+1,G
    ,G: GOTO 100
200:DATA 4,4,4,0
201:DATA 5,6,6,6,5,4,3,2
    ,1,1,2,3,4,0
202:DATA 5,5,5,4,0
203:DATA 3,2,2,2,3,4,5,6
    ,6,7,7,6,5,4,0
204:DATA 4,4,0
205:DATA 5,5,5,4,0
206:DATA 4,4,0
207:DATA 5,6,7,7,6,5,4,3
    ,2,1,1,2,3,4,0
208:DATA 5,6,7,7,6,6,5,4
    ,0
209:DATA 3,3,3,4,0
210:DATA 3,2,1,1,1,1,2,2
    ,3,4,0
211:DATA 5,6,6,7,7,7,7,6
    ,5,4,0
212:DATA 3,2,2,1,1,2,3,4
    ,5,6,7,7,6,6,5,4,0
213:DATA 100
900:IF W>1 FOR A=1 TO W-
    1: POKE &F828+5A,50,
    125,39,125,50: NEXT
    A
905:RETURN
```

■変数リスト

W( )……クリスマスツリー用
X……コース表示用アドレス
N$……ハイスコアラーの名前
F,G,I,J,L,M,O,P,Q……画面表示用データ
V……コース選択用
U……BEEP音の有無
E……デモ設定用
H……ハイスコア
C……車の位置
D……走行距離
S……スコア
T……トンネルの長さ
R……トンネルクリア回数
Y……スピードアップ時のデータ飛ばし用
W……残りの車の数
Z……データ読みこみ用
K$……INKEY$

■プログラムの説明

1〜 7	道の表示	
15〜 37	車の表示	
50〜 65	初期設定、コース・音・デモ選択	
70〜 80	スタート	
85·900〜905	残り台数表示	
100〜130	メインルーチン	
	100	レベルアップ
	101	デモストップ
	103	コースデータ読みこみ
	104	一周判定
	105	スピードアップ
	106〜107·125	トンネル発生判断と終了判定
	110	道の表示
	115	デモ判定
	117	キー入力
	120	遠心力
150〜151·162	クラッシュとゲームオーバー判定	
152〜155	ゲームオーバー	
160〜164	トンネル	
170〜180	トンネル内の車の表示	
200〜213	コースデータ	

■チェックポイント

3Dタイプのレーシングゲームだね。このコースは、200行からのDATA文でできている。1〜7までの数字は、4がストレートで、1〜3が左カーブ、5〜7が右カーブ、1と7がいちばんカーブがきつくなっている。

自分でコースを作るには、データを1行ずつ順々に作り、各行のデータの最後に0を入れ、いちばん最後の行をDATA 100とする。そして、103行のRND 13をDATAの行数−1の数に変える。コースは数字が続くようにして、3,5,7,なんて飛ぶことのないように。

各DATA文の最初は3,4,5のいずれかの数字にして、最後は4,0となるようにすること。コース全体が1つの輪になるように作ればOKだよ。(たけちゃん)

ポシェット告知板

(続き) というわけで、田島くんと皿本くんに賞金3千円ずつ、そして、ユニークな発想の堀沢くん(『大五郎』)と今一歩だった風間くん(『ポップ君』)に賞金2千円ずつ。ということにします。みなさん、どうも多数のご応募ありがとう。これからも『パンプネコ』をかわいがってね。

おしゃべりページ
ログラムオシェット

注・プログラムポシェットではありません。このページは読者のお便りや情報、イラストなど、なんでものせちゃう読者コーナーなのです。

いきなりざんげ

YUMI♡



みなさん、こんにちは♡　これで２回目の登場だけど……ゆみはたるんでいました。Vol.５のログラムオシェットに載っていた４コママンガは、マイコンベーシックマガジン８月号の〝㊙カゲちゃん日記〟の盗作でした。読者のみなさんからいろいろな方法でおしかりを受けました。そしてPC―こぞうにもお手紙で問い合わせてみましたが、その返事は、「盗作です。そっちで調べて載せないかとおもい、出した」ということでした。ちょっと残念なこたえでしたが、これもすべて担当のゆみが勉強不足のためだったと思います。原画作者の佐藤秀継クンは自分の絵が盗作されて、ショックのためVol.５を買ってしまい、おこづかいがなくなってしまったとのこと。秀継クン、ごめんなさい。

そして、これから投稿する人、オリジナルで勝負しようね。

今月のおてまみ

ゆみちゃんへ2つの質問！

♠ゆみちゃんに聞きますが、Ⓐゆみちゃんはボーイスカウトじゃなくてガールスカウトじゃないんですか？Ⓑぼくは葛飾６団ですがゆみちゃんは？
（東京都・FM―７人間）

★Ⓐゆみはボーイスカウトの女子リーダー（地域によっては、デンマザーと呼ぶところもある）をやっているのです。カブ隊の組付きリーダーなのです。もう２年ちょっとやってます。Ⓑゆみが所属しているのは、東京世田谷13団です。アラレちゃんみたいな女子リーダーがゆみです。見かけたら声をかけてネ！★



みんなで得しよう！

♥ポシェットの値段を350円にしてページ数を増やしてください。20円はんぱで困るんだ。そして増刊でなく月刊誌にしてください。そうすれば、ゆみさんの給料も上がりますよ。（１画面プログラムがやたら多く感じるし、ポシェットVol.１は280円だったのに２から330円になったのは、どうしてなんだろ～）（静岡県・高井円）

★うーん。そう簡単に給料が上がったらいいんだけどネ！　20円あげて、350円にしたら困る人もいるんじゃないかな？　できれば10円でも安くしたいんだけど……★

でぶ そっくり！

◀茨城県・きゆしよがし　★きみは、でぶ大先生を見たことがあるのかい？　このでぶ大先生の絵は、本人とうりふたつなんだ。ほんと、そっくりだよ。驚いちゃった。でもね、たけちゃんやゆみは、いまいちだなあ。もうちょっと勉強してがんばってかいてね。



▲秋田県・佐藤秀継クン ★Vol.5盗作事件の被害者の作品。ホントにゴメン……またマンガ送ってね★

ひえ~！本物からも投稿がきちゃった！

お・知・ら・せ で~す！

おまちどうさまでした！ ログラムオシェットにのったイラスト、お便りの作者のみなさんに会員証を発行することになりました。Vol.5にのったみなさん、今編集部では発行準備をしていますので気ながに待っててネ！

それから、新コーナー発表！ ポシェット裏面場のなかの〈ゆみちゃんトマト〉で“逆さ言葉”と“ウニウニ会話シリーズ”を募集しています（8ページ以降のページの下をよく見ていってね）。そのほか、キミのまわりではやっているギャグや、友だちのおかしな話（ただし、50字以内！）、おもしろいことならなんでも受けつけちゃう。バシバシ送ってちょーらい。これには、カラグラムといって、1から5までのグラムがついて、合計10グラムに達したら、ゆみが選んだプレセント（全部違うものです）をあげちゃいます。期間はこのコーナーが終るまで。あて先は「ゆみちゃんトマト」係まで。まってまーす。

それから、〈今月のおてまみ〉やイラスト、マンガなどもどんどん「ゆみちゃん」係まで送ってね。あて先の住所は、下のフログラム募集と同じ。

タロとジロの郵便配達!?

◆ゆみさんはじめましてMZ貳銭でげす。ところで当、稚内市であの「南極物語」のタロとジロが年賀状を配達するそーです。バッキャロ～イ！ 私、今年も郵便局で年賀状配達します。つまり犬と同じ仕事をするんやでぇ～ちっくしょお！ なめんなよ。（わ♡なつかしい）（北海道・MZ貳銭）

★北海道で郵便配達するのはたいへんだろうなあ。かぜひかないように、あったかくしてがんばってね。キーの押しすぎでけんしょう炎になったそうだけど、遊ぶのもほどほどにネ！★



▲岩手県・やーぼ ★ ひぇ～っ！ゆみの水着姿初公開でーす。まったく、寒いときに、こんなかっこさせないでよお。かぜひいたら、責任とってよ、やーぼくん。それからモデル料もはずんでちょーらい★

ゆみちゃん、ついにモデルに!?

プレイバック・チェックポイント

ホバータンク探知器をつけたぞ！

PBファミリー
『BATTLE FIELD』

❣VOL.5のP86『BATTLE FIELD』で、P0の210行をL=L−1：IF L＊0；T=7：GOTO 50にして、220行を消去。P3の50行をGOTO40 70行をGOTO60にする。90行の：GOTO100と100行の：RETURNは不用、これで54ステップ稼げる。そこでP0に

```
116 IFQ<P-3;PRINT CSR0;" ";CSR0;"]";
117 IFQ>P+3;PRINT CSR8;" ";CSR8;"[";
```

を加えよう。ホバータンクが右にいるか左にいるかが、画面のわずかな点滅でわかるようになります。

（東京都・伊藤稔晃クン・18歳）

●伊藤クンは、この他にも、ステップ数の稼ぎ方を教えてくれたんだけど、時間待ちループやP1のキー入力部分をサブルーチン化すると、ステップも稼げるし、プログラムもスッキリするね。ただし、ネスティングエラーにも注意しようね。（たけちゃん）

作者からプレイバック

MZ-2000／2200／80B
『TOMKUN』

❣プログラムポシェット（VOL.5）の『TOM kun』について、改良点が見つかりましたので、お知らせします。

```
505 ON-(Q=148)+(Z1<>0) GOTO1290:ON-(Q=147)+(Z2<>0) GOTO1290
```

を追加。510行のON Z1 GOTO 550：をON−（Z1<>0：に、550行のON Z2 GOTO 590：をON−（Z2<>0）GOTO 590：に、それぞれ変更。600行を、

```
600 Z=Z1+(Z1<>0):Z2=Z2+(Z2<>0):MUSIC"+B0"
```

に変更し、780行、790行のZ1、Z2の値を適当に設定する。

以上のことにより、判定が確実になり、Z1、Z2に値により気絶する時間が自由に設定できます。（新潟県・堀沢栄クン・15歳）

●作者自身がプレイバックに送ってきてくれました。ボールの気絶する時間が自由に設定できるので、ある程度の難易度の調節ができますね。（エイキチ）

ハイスコアもOKよ！

ファミリーコンピュータ／C1
『アイスノクニヲマモレ』

❣VOL.5のP80の『アイスノクニヲマモレ』を改良、エラーをでなくして、バックの絵をかくスピードを速くしてみました。

```
5 KEY1,"POKE &H7800,0,0"+CHR$(13)
345 RUN
```

の2行を加えて次の行をかえます。10行からHI=0をとる。330行をIF PEEK(&H7800)＊100+PEEK(&H7801)<SC THEN POKE &H7800,SC/100,SC MOD 100にかえる。390行をA$="":B$="":FOR I=0 TO 27:A$=A$+CHR$(194):B$+CHR$(195):NEXTにかえる。400行をCLS:LOCATE 0,9:PRINT A$;:FOR I=0 TO 12:PRINT B$;:NEXTにかえる。410行のSTR$(HI)のHIをPEEK(&H7800)＊100+PEEK(&H7801)にかえる。

F1キーを押すとハイスコアがクリアされます。（広島県・吉岡敏明・14歳）

●なっなんとこれも作者からのチェックポイントです。それにしても勉強のあとがうかがえるおてがみでんなぁ。（クー）



▲大阪府・みのだけんいち　★きみは、テクポリでも常連だし、ログラムオシェットでも、常連になりつつあるね！　んーりっぱ。みんなもカレに続く常連になろう！★



▶青森県・間上らぼ　★とっても凝った作品だね。この絵を書くのに、どれくらい時間がかかったのかなあ。とにかく、すごいですねエ……★

キミの作ったプログラム募集！

ゲームに限らず、実用プログラムやいたずらプログラムなど、オリジナルで楽しいプログラムならなんでも結構です。部門は次の４つがあります。

●１画面プログラム部門――その機種の１画面の表示限界内に入りきるプログラム（例えば、PC-8801なら80文字×25行まで）。

●ハーフプログラム部門――新設部門です。長さは１画面以上から50行以内まで。短いプログラムを作りたいけど１画面にはなかなか入りきれない……と悩んでる人におすすめします

●ショートプログラム部門――原則として100行以内のプログラム。内容によっては多少のオーバー（20行くらい）は認めることがあります。なお、マシン語の場合は３Kバイトをめどとします。

●本格プログラム――長さは問いません。とにかく、編集部を「おっ」といわせるような力のあるものを望みます。

(投稿フォーマット)

■オリジナルに限る――盗作はもちろん絶対だめ！　移植の場合も単なる移植では不可。

■二重投稿厳禁――同じプログラムを他誌にも同時に送るのも困ります。盗作に次ぐ大問題になってしまいます。

■バックアップを必ず！――投稿作品はお返しできません。また、採用作品については後ほど電話などでお聞きすることがありますので必ずプログラムのバックアップ（テープやリストなど）をとっておいてください。

■テープ投稿――必ずカセットテープにセーブして送ってください。①必ずベリファイすること　②念のため２回以上同じものをセーブしておくこと　③ファイル名と機種名、プログラム名をテープのラベルに正確に記入しておくこと。

■手紙を同封――テープといっしょに次のことを書いた手紙も送ってください。❶キミの住所・名前・職業・年齢・電話番号　❷プログラムを作った機種名と使用言語（機種によっては増設オプションやモードなども正確に）　❸ロード方式を明記（ファイルネームや、ロード命令、セーブしたレコーダーの機種名、ボーレート）　❹プログラムの名前、遊び方・使い方をなるべく詳しく。ゲームストーリーなども、あれば付け加えてください。なおアドベンチャーゲームなどは答えもいっしょに。❺変数リスト、プログラム解説　❻参考文献、参考作品を明記（プログラムを作るときに参考にした本・雑誌の年および月号、掲載ページ、プログラム名など）

■封筒に書いておくことがら――①表には、応募する部門を赤で明記　②裏には機種名とロード方式を書いてください。

(あて先は)

〒101　東京都千代田区神田錦町３―22
小笠原ビル　テクノポリス編集室内
ポシェット｛１画面プログラム／ハーフプログラム／ショートプログラム／本格プログラム｝係まで

ピッピッ ポシェトVol.5より バグ通信

本当にごめんなさい（あやまるしかほかにすることがない）。このNo.1こそ、バグ０を目指すぞ！

●P13　PC6001／6601には“ ”にREM文の意味がないので、チェックサムリスト10～30行の頭の“ ”を「REM」に変えてください。

●P23　欄外のリストはPC-8801用です。

●P25　①260、500、790、880行のPRINT”のあとのキャラクタは、全部「◆」です。②920行のPRINT”のあとのキャラクタは、全部「●」です。

●P23　SWEET88以外のDISK BASICではエラーが出てしまいます（ROM内BASICやSWEET88なら可）。10行の&HBEFFを&HE3FFに、&HBFA0を&HE448に、また30行の中程&HBF00を&HE400に、また60行の&HBF10を&HE418に、&HBF12を&HE41Aに変え、20行を下のリストとさしかえてください。

●P27　①270行のPRINT”のあとキャラクタと、1050行のPRINT文中の「　」にはさまれているキャラクタは、「♥」です。②399、499行のREM文中の　＊＊＊＊＊のあとのキャラクタは、「○」です。③920、1020行のPRINT文中のキャラクタは、全部「●」です。④1100行のPRINT文中、＜と〕および〔と＞のあいだに「―――」をそれぞれいれてください。

●P39　13行目、セーブする際の、終了番地の表示がまちがっていました。
D2FFFをD2FFにしてください。

●P40　リスト中に次の１行を加えてください。95　CLEAR　&HCFFF

●P46　使用キーに関する説明がまちがっていました。左移動用のキーは「：」、右移動用のキーは「]」です。

●P58　リストの最終行がぬけてました。次の行をいれてください。880 IF INKEY$=“” THEN 880 ELSE RETURN

●P76　690行はREM文です。頭に「' 」をつけてください。

■つ、追伸！
Vol.2、Vol.4でも新たなバグ発見。すみませんですのじゃ。

ポシェットVol.2
●P53　31行のPRINT文の最後のところにあるキャラクタは「◀」です。

ポシェットVol.4
●P69　①310行右はじ(2)のあとに「M」をいれてください。②320行右はじF2＝1：のあとに「 “ 」をいれてください。

Vol.5 P23バグ用修正リスト

```
20 D$="DB70F53EE4D370F3CD1080FBF1D370C92A48E4ED5B4AE406100E32DD60DD44E5D5D35C7E1
2AF77D35D7E12AF77D35E7E12AF77231310EAD35FD1E1C501500009EB09EBC10D20D6C9":FOR I=0
 TO 71:POKE I+&HE400,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)):NEXT
```

ポシェット式賞金ランク

グラムシステムとは

1グラム～100グラムまでの100段階評価。賞金は**1グラムにつき300円**。最高だと300円×100グラム＝3万円となります。平均的には50グラム（1万5千円）前後。

1回ごとにグラム数に応じた賞金をさしあげますが、'84年Ｖｏ1.5から'85年No.2までの通算グラム数が70グラムに達すると、グラム大臣に任命され、任命書と記念品を差しあげます（前回大臣になった人、もうちょい、待っててね！）。

そしてグラム大臣のなかから、ポシェット編集部の厳正な審査により1人を選び出し、グラム総理大臣として永久にその名誉をたたえ、副賞として本人の希望する10万円相当のパソコン関連商品（ソフトでもハードでも自由に選んでいただきます。ただし定価で）を差しあげます。

よって、みんながんばろう！

今月のグラム

★山本浩(P6)顔がおもしろいので**50グラム**

★プーさん(P7)アイデアが楽しい**60グラム** ★DRAGON(P8)単に**60グラム** ★でぶ大先生(P9)わび・さびを買って100グラムといきたいところだけど、なにしろ大先生だもんね。200グラム級でなくっちゃ。で、か～るく、**50グラム** ★河崎誠一(P10)PC-6001系の画面には他機種の半分しか入らないのによくやったね。大先生と同じく**50グラム**

★WATABOU(P11とP32)2本採用。まとめて**70グラム** ★川口友奈(P12)イラストすっごくかわいーなー！ でもほんとは男のクセに！ エイキチの心を乱した罰で**40グラム** ★藤田康二(P13)M5派のクーが推薦する**60グラム** ★あたる(P14)うまくまとめたっちゃ。**50グラム** ★福田直人(P15)もうひとつ、プラスアルファがほしかった。**30グラム** ★南木徹(P16)ゲーム性としては30グラムかな。でもグラフィックスでがんばったから**40グラム** ★大角聡(P17)モグラたたきって他にも多いんだけど新要素があったので採用した。**30グラム** ★MAX(P18)マイナーな機種、単調な画面、ころころ変えるペンネームの3重苦を乗りこえた、しぶい**35グラム** ★石原誠吾(P19・添削)ギリギリで採用。でもキャラクタはとぼけていていいね。20＋20に、添削のゲスト料10グラム追加して、**50グラム** ★清水晴彦(P26)掲載しているプログラムはパーペキだけど、ちょっとこちらでいろいろ手直ししたのだ。リストもちょっと長いかな。60グラムから減点20で、**40グラムでごめん** ★花島誠(P27)グラフィックをもうちょっとどうにかしてほしかったな。**30グラム** ★柳田英俊(P28)すごくよくまとまってる。でもあまりにも長い。うーん、90－10の**80グラム**でどうだ ★ごじら(P29)よくできているけど、ルーレットはありふれてるね。**40グラム** ★重松津留三(P30)前略、重松様、娘さんはお元気ですか。草々。でも、**40グラム**です。★山本泰久(P31)表示上のバグを直すのにずいぶん苦労した。ゲームそのものもよくできてるけどありふれてるね。**30グラム** ★00647(P33)キャラクタはいいけど、動きがちょっと……。**40グラム** ★youくん(P34)よくまとまっているし、アイデアもいい。**60グラム** ★熊沢将人(P35)アイデアや雰囲気作りもいいけれど、キー入力がちょっと不親切。50－10で**40グラム** ★バードン(P36)すごくよくできてる。けど長い。70－10で**60グラム** ★中年がマイコンに狂うてなんであかんねんのおっさん(P37)ゲームそのものはよくあるのに牛のキャラクタが最高。おじさんだという点も加味して、しぶい**35グラム**。 ★パンプ(P38)ゲームは立派！ 長さも適度！ これなら100グラム級。でも、今度もやっぱり〆切りにおくれたから－101の**マイナス1グラムだ**。これで2回連続載ったのに通算0グラム。珍しいヤツだ ★宮後泰孝(P39)ひええ、厚生大臣さま。今回のアイデアはグンバツでございました。**70グラム**でございます ★堀沢栄(P40)う～ん、前作と雰囲気が似ているしね。エレベータに10グラムプラスして**40グラム** ★桑田佳祐(P41)こらっ、勝手に人の名前をかたるんじゃない！ でもゲームはキャラクタがかわいいっ！ **60グラム** ★佐藤昌樹(P42)グラフィックスはいいけど、ゲームにメリハリが不足している。新大臣にはキビしく、**30グラム** ★田崇由紀(P43)何べんやっても上達しないよー、このゲーム。クーはおもしろいといってたけど、くやしいから**50グラム** ★NAGA(P44)ロープのアイデアがいい。**50グラム** ★峠恒司(P45)先生（本当に学校の先生なの）、がんばって。**40グラム** ★Nikibikin(P46)PV-2000ユーザーにはありがたいプログラム。技術的にもしっかりしているし、おもしろい。**70グラム** ★高橋司(P47)M5でも常連の高橋くん。新分野に進出で、期待の**50グラム** ★林貴弘(P48)うーん、最近PBのレベルが高いなあ。**70グラム** ★高井直人(P49)ストーリー設定はいいけど、レベルの高いPBのなかではもうひとつ。**40グラム** ★長州力(P50)また、人の名をかたる子がいた！ でもよくできてるね。**60グラム** ★ルンド(P51)もっと工夫がほしかった。**30グラム** ★堀川浩司(P52)クーがつけたいろんな注文をきいて改良してくれたので**70グラム** ★秋元和弘(P54)オーソドックスにまとめてある。**50グラム**（以上）

●グラム大臣情報

Vol.5で大臣になったれい子ちゃんは、他のDISK BASIKへの配慮不足で20グラム減の大臣落ち。またはいあがってきてねー！

今回で新大臣になった7人を含めて、ただ今大臣12名。新大臣から紹介すると、WATABOU農業大臣、柳田英俊宇宙大臣（通算130グラム！）、堀沢栄エレベータ大臣（通算90グラム）、佐藤昌樹航空大臣（通算80グラム）、Nikibikin文部大臣（れい子ちゃんの後任）、林貴弘格闘技大臣、堀川浩司通産大臣。すでに2期を迎えた大臣は、KINTA防衛大臣、宮後泰孝厚生大臣（これで140グラム）、蛇夢ヒラ大臣、田崇由紀スポーツ大臣、小島聖宗教大臣。以上。辞令のほうは今しばらくお待ちを！（ホンマに仕事がのろうてスンマヘン）

バックナンバーご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。また、直接注文の場合は号数を書いて、本代＋送料(250円、1冊増えるごとに50円増し)を現金書留か郵便振込(東京4-44392)で、下記へご注文ください。

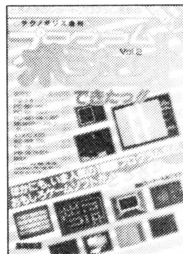
〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店特販部
☎03-433-6231

バックナンバーのお知らせ



〈増刊〉ポシェットVOL.1 280円

●各機種用ショートプログラム35本●RUNRUN添削教室●動くC.G.ついに登場！



〈増刊〉ポシェットVOL.2 330円

●各機種用プログラム合計45本●親切もくじと作者の横顔つき●RUN RUN



〈増刊〉ポシェットVOL.3 330円

●各機種用ショート・1画面プログラム48本満載●添削コーナー(FM-7)



〈増刊〉ポシェットVOL.4 330円

●各機種用親切解説付44本おもしろプログラム●FM-7、1画面RUNRUN添削



〈増刊〉ポシェットVOL.5 330円

●42本のおもしろプログラム●添作教室PC-8001系マシン語でグレードアップ！



〈増刊〉FOR MSX SPECIAL 580円

MSX用●おもしろプログラム全25本●ビギナーズマニュアル●全マシンガイド

アンケートに答えてデータレコーダをもらおう(第2回)



ハガキに下の応募シールを貼ってアンケートの答えを書き、テクノポリス・ポシェット編集部アンケート係まで送ってください。抽選で1名様にサンヨーデータレコーダ(写真)、20名様にMYハコカセットテープを差しあげます。あて先はP98と同じです。

■アンケート
①今号でゲームの説明とリストを分けたのはⒶよい Ⓑ前号のままでよかった Ⓒどちらでもよい
②1画面プログラムは、Ⓐもっと増やしてほしい Ⓑ減らしてほしい Ⓒどちらでもよい
③あなたの持っているパソコン
④その他のご意見・ご希望
⑤住所・氏名・年齢・職業・パソコン歴・電話番号
(ハガキには質問の番号と答えを書いてください。①②の質問は3つのうちから1つを記号で選んでください)〆切は3月10日必着。

編集飛後記

なんだか知らないけど、テクノポリスムックになった今年のポシェットです。

♥この年末年始に石打へスキーをするために行ったんだ。でも、人とぶつかって、頭を4針縫ったの。もちろん頭を縫うには生えている髪がじゃまだから傷口のまわりの髪を切っちゃうの。で、1月15日の成人式では晴れ着がパァになりました。ちなみに私は1人っ娘です。おとーさん、おかーさん、ごめんね。
(頭を縫ってもまだ懲りずにスキーがしたいゆみ)

♥この世に、プログラムポシェットが産声を上げてから、早くも1年、めでたく満1歳となりました(拍手)。
毎号、やれ忙しいとかなんとかで、いちばん迷惑をかけ、ひんしゅく者の代名詞となっていますが、今回も、しっかとお正月を楽しんじゃいました。
とはいうものの、日頃の行いがよくないために部屋の中はグチャグチャ。ついつい大掃除に熱が入り、年が明けても掃除をしてしまった。おかげで今では部屋の中は快適だけど、完ぺき主義なのは、A型の性格なのかなあ。P.S.今年はじめて編集部に来ると、ホワイトボードにはしっかりと「たけちゃんのばかあ～！」と書いてあった……。
(たけちゃん)

♥それは私が書きました。私はお正月も何もなく、テクノポリスでお仕事ばかり。うっ、うっ、仕事ばかりしてしまうのは、A型の性格なのかなあ。でも、私の体には約4分の1B型がひそんでいるし、O型だって12分の1くらいは入っているし、M型もN型も、RHマイナスだって何でも入ってるぞ。よーするにミックスブレンドじゃ。
(あっちゃん)

♥最近新婚のボクは、夜な夜な家を抜け出すのに編集部からの暗号電話「PC-8001のバグor6001のバグ」という言葉に、六本木あるいは新宿の酒場へとタクシーをとばすのであった。(今夜もまた、ゆみちゃんとクーが8001のバグを出してくれるっちゃだわ ハットリくん)

♥今回の添削教室を自分で読み返していたら、あまりにもえらそうな文章なのでびっくりしてしまった。私は、実はとてもやさしい小心者のA型なのである。そんなにえらそうではないっ！ それにしても「私が正しいコーナー」は1回切りで自然消滅してしまった。だってお手紙こないんですもん。いや、2通ほどきたが、中身は全然関係のないページのバグ発見だったり、ゆみちゃん係にふさわしい質問ばかりだった(例えば、「たけちゃんはどーしてひんしゅくものだっていわれるんですか？」とか)。今回は確かにコーナーはなくなったが、私はだれの挑戦でも受ける
(でぶ)

♥フッフッ、『ザ・けいば』の紫破利矢くん。キミの盗作は予告の写真を見た賢明なる読者数人に見破られたぞ。もう、キミとは遊んでやんない。(再びあっちゃん)

♥ほんとーにこんかいはあくむのよーなすけじゅーるでした。そのためにへんしゅうこーきがぜんぜんかけまへん。
(らりぱっぱくーでぶ)

♥ポシェットVol.5では不完全なリストを掲載し、多くの方にご迷惑をおかけしました。申しわけありません。おわびのしるしに、ご希望の方に、私の脂ののったおいしい肉を差しあげます。うそです。
(エイキチ)

♥なんだおー！ ぼくの分がたった2行しかないじゃないか。あっ、もう1行しかない。にゃおお(パンプ)

STAFF
●編集担当／山森尚
●編集／山科敦之
●表紙デザイン／鈴木俊明
●本文デザイン／スズキトシアキデザインオフィス
●イラスト／増田秀美・金子やすよし・パンプ
●写真／萩原脩
●技術／本多裕・松下武諭・永吉敏男・渋谷隆・橋岡正和
●フィニッシュ・デザイン／㈱創文新社
●印刷／凸版印刷㈱

Ⓒ徳間書店 1985 本誌掲載の写真イラスト、記事およびプログラムの無断転載を禁じます。

テクノポリスムック
プログラムポシェット'85 NO.1
●発行人 山下辰巳
●編集人 佐瀬伸治

応募シール
ポ 1

全国どこでも電話1本で！
通信下取販売・買取

社員・アルバイト募集中！

渋谷駅前
ハチ公口 徒歩 0分

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを 高価下取・買取

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

低金利
クレジットOK!
(月々3,000円から)
3〜60回まで

日本マイコン流通センター

《特価中古マイコン在庫一例》

メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801	138,000
〃	PC-9801F2新同入荷	278,000
〃	PC-8801	96,000
〃	PC-8801MKII新同入荷(モデル30)	189,000
〃	PC-8001MKII	58,000
〃	PC-8001	35,000
〃	PC 6601	78,000
〃	PC-6001MKII	45,000
〃	PC-6001	24,000
〃	PC-PR-201(新同)	198,000
各社	中解像度モニター	24,000より
〃	高解像度モニター	38,000より
〃	超高解像(640×400)モニター	69,800より
〃	グリーンモニター	12,000より
シャープ	MZ-2000	59,800
〃	MZ-80B	58,000
〃	MZ-2200	69,000
〃	MZ-5521	218,000
〃	X1、X1C、X1D(本体、モニター)シリーズ	126,000より
〃	MZ-700シリーズ	22,000より
シャープ	MZ-80P6(プリンター)	79,800

★各社新製品特価セール中！

メーカー	機種名	特価(円)
東芝	パソピア16(高解カラーモニター、他付)	378,000
〃	パソピア(PA-7010)	29,800
〃	JW-1レイアウト付(プリンター付ワープロ)	268,000
日立	ベーシックマスターL3MK5	48,000
〃	MB-16003(16000シリーズモニターセット)	398,000
富士通	FM-7	68,000
〃	FM-8	64,000
ナショナル	JR-100	19,800
〃	JR-300	79,800
APPLE	APPLE J-PLUS	128,000
三菱	マルチ8	39,800
〃	MP80FDUS(マルチ8用ディスク・増設付)	79,800
サンヨー	PHC-20	19,800
カシオ	FP-1100	39,800
〃	PV-2000	9,900
精工舎	GP-250F(プリンター)	29,800
セガ	SC-3000	14,800
バンダイ	RX-78	19,800
各社	MSX	22,000より

※その他在庫は、豊富にございます。

●中古マイコン 在庫300台

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。

●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。

●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

中古マイコン

中古ソフト大量展示！

超 お買得中古マイコン本体・周辺機器のリストができました!!

全メーカー満載

●お申し込みの方は60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト係へ御請求下さい。

格安 高級パソコンデスク

全機種対応 ｜ 業務用として開発・設計 ｜ 強度バツグン ｜ 移動自由(ストッパー付キャスター使用)

新品

渋谷駅前店にて展示中！

全国配送

★パソコンデスクのお求めは、お電話か、住所・氏名・電話番号と御購入品名を御記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。到着後、3日前後に商品をお届け致します。



600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)



1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)



900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

☎03(463)4455 (ヨシココ)

日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル ☎03(463)4455

見積無料

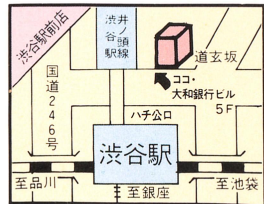
あなたのマイコンを下取します!!
見積申込はおハガキで！

〒150
東京都渋谷区道玄坂
2-3-2 大外ビル
(株)日本マイコン流通センター
P・ポシェット3月号係

オモテ

①下取機種
メーカー 品名 品番
定価
②購入機種(新品・中古の別)
メーカー 品名 品番
定価
③住所 氏名 年令
職業 TEL番号
④購入方法
現金・クレジットの別

ウラ



★エレベーターは建物裏にあります

見積お申込みの方 新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。

ちょっと シンキングゲーム
ほのぼの怪獣 モピレンジャー

MOPIRANGER
MOPIRANGER ©1985 Konami ™

"ほのぼの怪獣"モピラの住むモピランドに、"宇宙のキッドネイパー"ラゾンが侵入した。ラゾンは、モピラの子供であるコモピラを誘拐し魔の水宮にたてこもった。
かわいいコモピラ達を救うため"正義の勇者"モピレンジャーが、カヌーに乗り込み水宮に向かった。モピレンジャーの唯一の武器は、ラゾンを石に変えることのできるストーン・ビーマーだ。
行け〃モピレンジャー／コモピラ達を救うため。
行け〃モピレンジャー／モピランドに平和な楽園をとりもどせ。
行け〃モピレンジャー／モピ・モピ／

モピレンジャー
RC728 ¥4,800

MSX



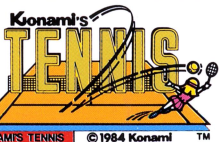
ミステリアス アドベンチャーゲーム
王家の谷

MSX

3500年以上もの昔。エジプト史上最も栄えた新王国時代、国王たちは豪華な埋葬品の盗掘を防ぐため人里はなれた山あいの中に秘かに墓を造った。以後歴代の国王や貴族が次々と同じように64もの墓をつくり、やがて　王家の谷　として国王たちの安眠の地となった。だが、被葬者たちの願いもむなしく多くの墓は盗掘され、大部分が廃虚と化した。しかし秘かに他に移された何人かの国王のミイラは、3000年以上もの時の流れの中で、やがては神の国"太陽"への導きを与える秘宝珠を守り続けていたのである。
この秘宝珠を求めて今、一人の男が王家の谷へ向った。イギリス・マンチェスター生れの冒険家ビックである。はたして彼は古代エジプト文明を結集した石室の謎と、ミイラ男たちの呪いを解き、封じ込められた秘宝珠を無事手に入れることができるだろうか？

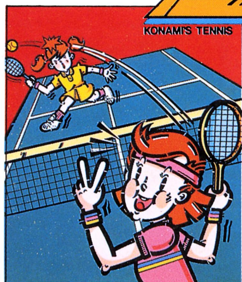
King's VALLEY
©KONAMI 1985

王家の谷
RC727 ¥4,800



KONAMI'S TENNIS ©1984 Konami ™

YIE.AR.KUNG-FU
Yie Ar KUNG~FU
©1985 Konami ™



大好評発売中



コナミのテニス
RC720 ¥4,800

イー・アル・カンフー
RC725 ¥4,800

■通信販売でもお求めできます
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格＋（送料¥500）の合計金額をお送りください
●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んでください　振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください
〈振込先〉コナミ株式会社・第一勧業銀行・市ヶ谷支店：普通1073435

君はコナミのサーブが受けられるか。スマッシュ、ボレーも自在だ。シングルスもダブルスももちろん、2人でコンピュータと戦うことだって出来る。ざわめく観衆の中、君もいつしかスタープレイヤー。あのマッケンローだって手に汗にぎってしまうだろう。さあ、コートが君を待っている／





かつて、こんなリアルなゲームがあっただろうか。カンフーの達人"リー"は悪党共の城「メンマの塔」へ乗り込むが、行く手に立ちはだかるすご腕達に苦戦／棒術、火炎術、くさり使いと次から次に。息つく暇もない。はたしてリーは、やつらを倒し平和を勝ちとることが出来るのだろうか。

Konami® SOFTWARE
コナミ株式会社
東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL 03-262-9111(代)
TELEX 2323325 KONAMT.J
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

コナミマイコンクラブ 会員募集中…………
〈会員特典〉
1 事務局でソフトウエア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ（ハード・ソフトウエア）、技術情報誌を自由に使用することができます
2 クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウエアは、商品化することができます
3 マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます
4 会員証、バッジを供与いたします
〈ご入会手続〉
●入会金 1,000円
●年会費 2,400円（月200円）
●事務局 大阪市北区梅田1丁目11-4-1215 「コナミマイコンクラブ」係（大阪駅前 第4ビル1706号）☎06-345-2456 担当/松浦

Konami
CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-345-2456 FAX 06-345-2466

©徳間書店　1985　印刷　凸版印刷　Printed in Japan　雑誌　66449—01